Offerts : Debian 1.3.1 et Linux Amiga/Atari sur le CD !

DR@AM

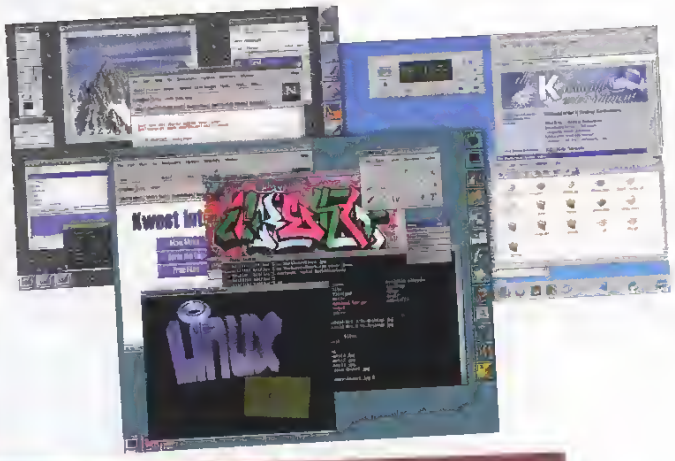
DR@AM

LE MAGAZINE DE LA MICRO ALTERNATIVE

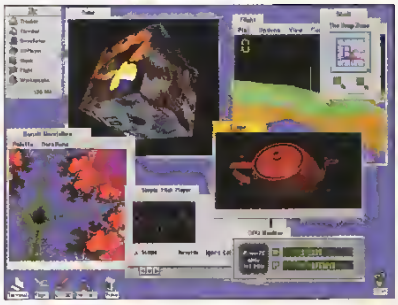
Décembre 1997 - n°46

Nous vous l'offrons : remplacez gratuitement Windows par Linux !

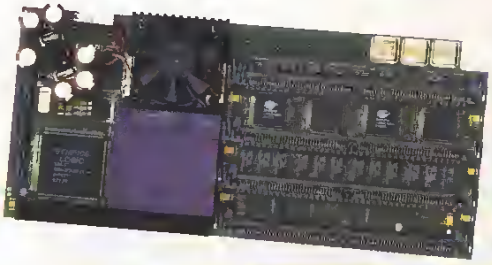
Guide d'installation pas à pas



Il arrive sur Pc :
que vaut BeOS ?



Amiga :
le scandale des cartes Power Pc !



Justice : le Sénat américain attaque Microsoft !

Pratique : se connecter à Internet, configurer son bureau et déboguer son micro !

Mensuel - 10,95 Scan - 245 FL - 10,80 FS - 255 FB N°ISSN 1259-1165

L 2306 - 46 - 38,00 F

POSSE PRESS

l'espace multimédia

Maintenant, le vendredi c'est souris...

PLUG'IN : 20H - 22H

les INTERNAUTES prennent la PAROLE : 22H - 24H

et tous les jours, PLUG'IN EXPRESS : 20H

ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT

RTL
www.rtl.fr

VERSION ORIGINALE

Edito

A l'aube de l'année 1998, le Sénat américain en a marre. Les déboires de la politique commerciale douteuse que pratique Microsoft commencent sérieusement à l'insupporter. Pour l'heure, la justice se heurte au problème de la légitimité d'Internet explorer au sein de Windows. Un as que Microsoft considère comme une victoire mais qui pourrait ne bien être qu'un sursis. Les institutions fédérales ressentent plus que jamais le besoin de se faire respecter et l'année prochaine promet d'être le théâtre d'une lutte acharnée. Finalement, parier sur l'avenir ne reviendrait-il pas à laisser un peu de côté Windows... Pour une fois ? Ça tombe bien : Dream offre à ses lecteurs un système d'exploitation entier, universel, ultra-puissant et gratuit : Linux pour Pc, Amiga et Atari. Joyeux Noël !

CD-Rom - page 4
En plus des sharewares et des démos commerciales habituels, Dream vous offre un système d'exploitation entier !

Courant alternatif - page 6

Incroyable : le Sénat américain a décidé de frapper un grand coup contre les abus commerciaux de Microsoft ! Les cartes Power Pc pour Amiga, une arnaque ? Silicon graphics : rien ne va plus ! Intel rachète le StrongArm mais Digital garde l'Alpha...

Dossier - page 18

Pourquoi et comment installer Linux ? Dream vous fait découvrir toutes les subtilités de ce système d'exploitation ultra puissant pour Pc, Amiga et Atari !

Labo - page 28
Amiga : Ro, l'utilitaire absolument indispensable. Les cartes PowerUp sont-elles pour vous ?
Linux : Window maker, le Window manager absolu ? Gimp, le meilleur logiciel de retouche graphique ! Ac3D ouvre les portes de Pov ! Mais aussi Gv, Widtools...
RiscOs : Ovation, de la Pao au traitement de texte. Risc tracker, le player ultime.
Os/2 : Injoy, le dialer Ppp. Pmview, la trousse à outils du collectionneur d'images !
Atari : texto, le convertisseur de textes.

Découverte - page 40
Que vaut BeOs, le prochain système d'exploitation du Pc ?

En pratique - page 42
Comment compiler les sources sous Linux ? Comment configurer le bureau de RiscOs ? Comment déboguer son Amiga ?

Approfondir - page 48
Aller plus loin sous Linux avec le Shell, X-Window et la connexion Internet.

Programmation - page 56
Suite de nos initiations à Tcl/Tk, Java, le C, l'Assembleur.

Jeux - page 64
Les nouveautés sur Risc Pc, Atari, Os/2 et Linux.

Microstory - page 68
Sony, quand un électronicien invente la plus belle console de jeux !

Forum - page 70
Toutes les réponses au courrier des lecteurs et toutes les petites annonces.

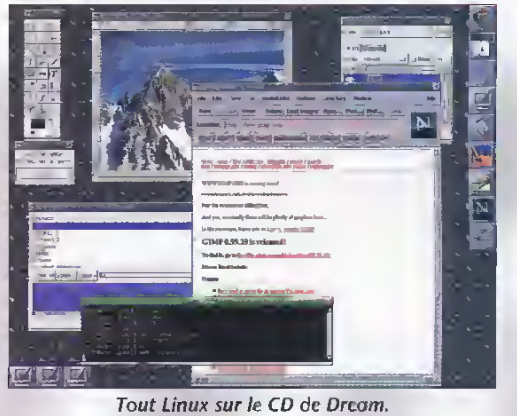
Abonnement P.73

Dream's bootik P.74

Dream vous offre un système d'exploitation entier : Linux pour Pc, Amiga et Atari !

Alors que tous les magazines de micro-informatique se plaisent à multiplier les sempiternelles mêmes démos commerciales, Dream offre à ses lecteurs un système d'exploitation complet ! Et pas n'importe lequel : à l'heure actuelle, Linux est l'alternative la plus sérieuse au système commercial Windows 95. Les utilisateurs d'Amiga et d'Atari y trouveront, de plus, une manière puissante de mettre à jour leur logithèque. Et comme un bonheur ne vient jamais seul, nous avons rempli les quelques Mo restants sur notre CD de toutes les dernières nouveautés sur Amiga, Atari, Mac PC et OS/2 !

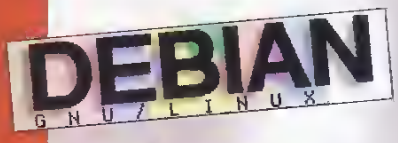
La distribution Debian gnu linux 1.3.1



Tout Linux sur le CD de Dream.

Linux est un système d'exploitation à part entière. Totalement gratuit et compatible avec les systèmes *Unix* commerciaux, il dispose de l'environnement graphique *X-window*, dans lequel tout est configurable à volonté. Optimisé à l'extrême, il permet de faire tourner beaucoup plus rapidement les logiciels que ne le fait *Windows 95*. Mais attention, s'il s'installe bien sur un Pc, *Linux* est incompatible avec *Windows*. *Linux* dispose de ses propres programmes et n'arrivera pas à lancer ceux de *Windows*. Mais que l'on se rassure : les deux systèmes peuvent parfaitement cohabiter sur une même machine : il suffit d'installer *Linux* sur une autre partition du disque dur, ou encore sur un autre disque dur.

Vous ne savez pas ce qu'est une partition ou comment en créer une ? Vous avez juste acheté un Pc pour jouer et ramener un peu de travail à la maison ? Le simple mot programmation vous donne de l'urticaire ? Alors, de grâce, n'installez pas *Linux* ! Vous ne saurez pas tirer profit de la puissance de ce système et risqueriez même de semer la pagaille sur votre ordinateur ! *Linux* apporte performances et confort aux passionnés d'informatique, mais les consommateurs de multimédia ne comprendront même pas à quoi il sert.



Enfin, la version de *Linux* que nous vous offrons ce mois-ci est connue sous le nom de *"Debian"*. La particularité de cette distribution tient dans son système d'installation. Dans un premier temps, l'utilisateur aura à préciser le type exact de hardware dont il dispose (quels modèles de carte graphique, de carte sonore, de microprocesseur, d'écran, etc.) et, dans un second temps, chaque application additionnelle s'installera à l'aide d'une simple commande.

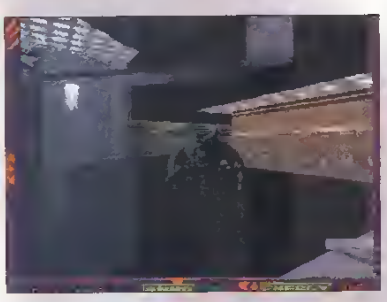
En bonus : une nouvelle distribution de Linux M68k

Oui, il est aussi tout à fait possible d'installer *Linux* sur Amiga. Malheureusement, la seule distribution dédiée jusqu'ici à cette machine, la *Watchtower*, était des plus précaires. Heureusement, les techniciens de Dream ont spécialement concocté une distribution exclusive rien que pour vous, chers lecteurs ! Basée sur la *Watchtower*, notre distribution apporte une installation automatique de *Linux* et de *X-window*, corrige la plupart des bogues connus et autorise même l'utilisation d'un clavier français ! Utilisateurs d'Atari, attention : cette nouvelle distribution est configurée pour fonctionner sur un ordinateur Amiga. Vous ne devrez donc pas utiliser les scripts d'installation fournis, mais vous reporter à l'article dédié (paru dans Dream N° 43).

Linux sur Amiga et Atari.

Répertoire Amiga

Six applications pour remplir diverses tâches : *Fiasco* (base de données), *MuiBank* (finances), *FlashMandel* (composition de fractales) et trois logiciels de musique. 30 Mo de démos, 35 Mo de jeux (plateau, démos, à deux, sous *Wb* ..), la toute dernière version du langage *E*, 3 Mo de documentations diverses (tout comprendre sur *AmigaOs*, bidouilles hardware), les tout derniers émulateurs, toutes les nouveautés pour se connecter et naviguer sur Internet, 4 Mo d'utilitaires indispensables pour *AmiWin*, le *X-window* d'*AmigaOs* (*Motif*, client Ftp, etc.) et des tonnes d'utilitaires, de pilotes et de patchs pour le *Workbench* !



Du jeu 3D sur Amiga.

Répertoire OS/2

Retrouvez les logiciels phare de l'environnement *Gnu* sous *Os/2* ! Ce mois-ci les versions intégrales de *LaTeX*, *Pov* et *Emacs*, ainsi que les librairies *Emx* indispensables pour simuler le fonctionnement d'*Unix* sous *Os/2*. En cadeau : un nouveau Shell !

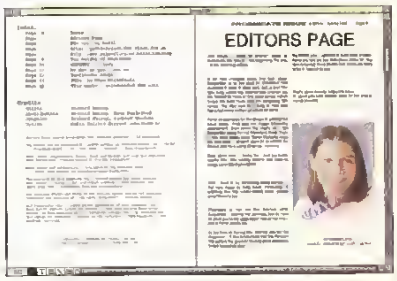
Pov paur Os/2..

Répertoire Atari

Environ 40 Mo de démos qui feront exploser les capacités du *Falcon* !

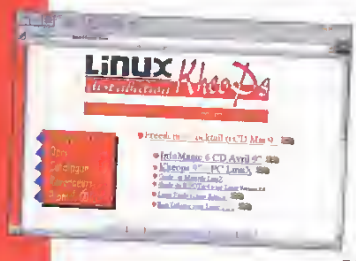
Répertoire Risc Pc

100 Mo de démos commerciales compressées : des jeux, des logiciels de retouche d'image, de la Pao, des applications bureautiques, etc.

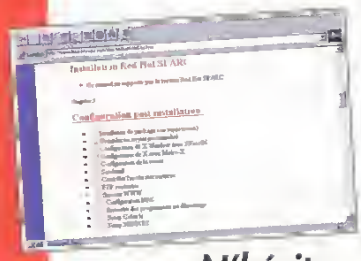


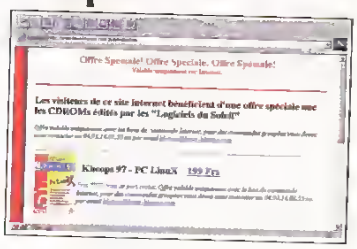
La démo d'Ovation.

Tout l'univers de Linux sur le Web !



www.linux-kheops.com





•Les documentations
(format html ou téléchargeable)
Manuel utilisateur RedHat 4.2, Debian 1.2.9, Slackware 96 3.2... Guide XFree86 3.2, Metro X, configuration noyau 2.0/2.1... Le guide du Rootard, Linux Facile, etc.

•Les liens Linux
Où trouver éditeurs de textes, éditeurs html, clients email, browsers, tableurs, traitements de textes, gestionnaires de fichiers, utilitaires systèmes, utilitaires graphiques...
Les acteurs commerciaux du monde Linux
Les Web-zines consacrés à Linux

•La liste des produits Linux par Kheops
Le catalogue des produits, les promos du mois, les revendeurs en France...

N'hésitez pas à vous connecter !

Logiciels du Soleil

1, rue Pasqualini - BP 112 - 06 802 Cagnes sur mer cédex - tél. 04 93 14 01 55 - fax 04 93 14 36 75

Evénement

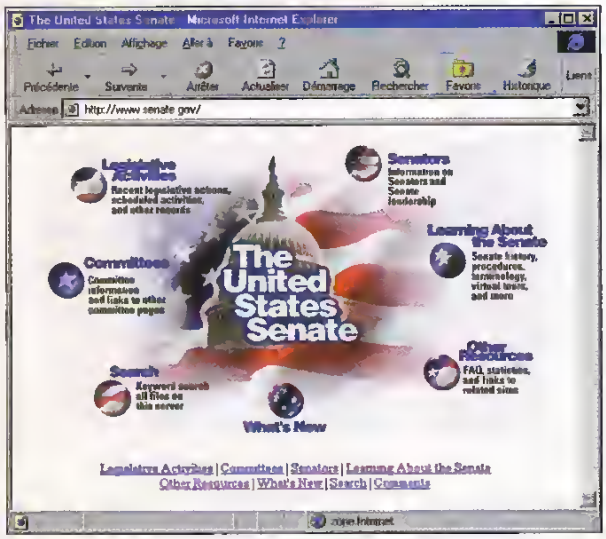
Microsoft met à genoux le Sénat américain

Cette fois, c'était trop ! Le Sénat américain a décidé le 20 octobre dernier de punir une bonne fois pour toutes la politique anti-concurrentielle de Microsoft... Et s'est cassé les dents.

L'alarme a été donnée par trois sénateurs américains le 2 juillet dernier : Microsoft serait en train de violer les termes d'un décret fédéral datant de 1995 ! Rappelons les faits. Depuis que Microsoft a un jour imposé aux constructeurs de Pc de payer des royalties sur toutes leurs machines, y compris celles qui n'étaient pas fournies avec *Windows*, le Sénat s'intéresse de près à l'éditeur de Redmond. Disons qu'il lui remonte les bretelles de temps en temps.

Par exemple, en 1995, le gouvernement impose un décret à Microsoft : il lui interdit de livrer en bundle avec *Windows* quelque autre logiciel de son catalogue que ce soit. Dans les têtes de l'époque, cette réglementation était surtout faite pour éviter de se retrouver un jour avec la suite bureautique *Office* pré-installée dans le système d'exploitation. Cela s'appelle préserver l'esprit de concurrence (antitrust) et c'est un sujet très cher au cœur de nos cousins américains. Mais loin des vieux routiers *Word* et *Excel* (que Microsoft aurait tort de donner gratuitement, vu tout ce qu'ils rapportent), c'est le petit dernier, le fleuron marketing du moment, qui suscite les foudres de la loi : *Internet explorer 4.0*. Microsoft entend en effet intégrer gratuitement son navigateur Internet au sein de *Windows*. Une *"simple opération commerciale"* pour Microsoft et une *"concurrence déloyale"* pour Netscape. Là où la chose devient épineuse, c'est lorsque l'on apprend que Microsoft interdit aux constructeurs d'enlever ou de déplacer cette "extension" (qui ne s'incruste même pas dans un sous-répertoire mais directement sur le bureau) et, ce, même si les intéressés avaient déjà passé un accord commercial avec le concurrent Netscape. Si les constructeurs n'obéissent pas, Microsoft supprime leurs licences *Windows 95*. Les analystes financiers trouvent logique que l'éditeur de Redmond cherche à imposer son navigateur Internet. Selon l'un d'eux, *"la grande force commerciale de Microsoft réside dans le fait que la plupart des applications pour Pc sont programmées pour son système Windows 95. Dès lors qu'il devient possible de programmer des applications qui tournent sous un navigateur Internet et non plus sous un système d'exploitation, Microsoft n'est plus incontournable"*. Effectivement, l'apparition du langage *Java* de Sun permet désormais de programmer des applications qui se lancent directement depuis Internet, via n'importe quel navigateur. A noter, d'ailleurs, que Microsoft est déjà en procès contre Sun, lequel lui reproche d'avoir rajouté dans sa version de *Java* des instructions propriétaires pour permettre aux applications de ne tourner que sous *Internet explorer*.

La Ftc fait-elle son travail ?



L'objet du débat : Internet explorer 4.

1 million de dollars par jour d'amende !

Comme à son habitude, la Federal trade commission, sensible à l'amitié qui unit Bill Gates (patron de Microsoft) et Al Gore (vice-président des Etats-Unis) a préféré envoyer se faire voir ailleurs les trois sénateurs qui ont découvert le pot aux roses. La très respectable institution a en effet déclaré que ce n'était pas une affaire d'intérêt national.

Malheureusement pour elle, ce sont 9 états (Alaska, Californie, Connecticut, Massachusetts, Montana, New York, Oregon, Texas, Wyoming) et une association de consommateurs qui font, le 8 octobre suivant, pression sur le gouvernement américain pour qu'il sanctionne les débordements de Microsoft. Le 16 octobre, la Commission européenne entre même dans la danse en lançant un avertissement officiel à Microsoft. C'est devenu incontournable : le 20 octobre, le Sénat reconnaît officiellement que Microsoft est en train de violer un décret qui lui a été imposé deux ans auparavant. Selon le procureur général Janet Reno, *"Microsoft se sert illégalement de la place dominante de Windows pour étendre le monopole au reste de son catalogue"*. Le département de la justice américaine donne alors 11 jours à Microsoft pour ne plus obliger les constructeurs à fournir *Internet explorer*, pour préciser aux utilisateurs qu'ils peuvent se passer d'*Internet explorer* et pour leur expliquer comment le désinstaller (grâce à une aide en ligne dans *Windows*). Passé ce délai, Microsoft devra payer une amende d'un million de dollars par jour tant qu'il ne sera pas rentré dans le droit chemin. Dans la foulée, on demande à ce que le secret qui entoure les négociations entre Microsoft et les constructeurs soit dévoilé. Ceci afin de motiver les témoignages de ces mêmes constructeurs lors du

procès contre Microsoft. Et c'est d'ailleurs ce qui se passe. Les jours suivants voient défiler à la barre des ténors tels que Compaq ou Gateway 2000 : *"Microsoft nous a dit qu'effacer l'icône Internet explorer du bureau de Windows 95 reviendrait à violer les termes de la licence Windows 95"* ou encore *"Les logiciels de nos partenaires (le plus souvent Netscape) devront figurer dans un sous-répertoire et seul l'utilisateur pourra les installer, s'il les trouve"*. Le 22 octobre, un porte-parole de Microsoft déclare : *"Si nous ne voulons pas que l'on retire Internet explorer de Windows 95, c'est parce qu'Internet explorer fait partie intégrante de Windows 95 !"*. Le Sénat se heurte alors à un véritable problème : doit-on considérer qu'*Internet explorer* est offert en bundle ou qu'il fait partie intégrante du système ? Microsoft n'a jamais été accusé de monopole parce qu'il avait rajouté dans *Windows* un bloc-notes, une calculatrice ou un démineur... Et Brad Chase, vice-président du secteur application & Internet chez Microsoft, de rajouter : *"La version originale de Ms/Dos permettait aux utilisateurs d'accéder au lecteur de disquette. Puis, les disques durs ont fait leur apparition. On a alors amélioré Ms/Dos pour que les gens continuent à travailler à partir d'un disque dur. Ensuite, c'est le réseau local qui est apparu. Nous avons transformé Windows 3.1 en Windows 3.11 pour que les utilisateurs puissent accéder aux autres ordinateurs du réseau de la même manière qu'à leur disque dur. Maintenant, Internet arrive. Il est logique que nous améliorions Windows 95 pour que, une fois de plus, les utilisateurs puissent travailler avec ce nouveau support de données"*.

Les constructeurs ont peur

Le 24 octobre, les constructeurs Compaq et Micron system reviennent sur leurs dépositions : *"Si nous avons choisi de conserver l'icône d'Internet explorer sur le bureau de Windows 95, c'est uniquement pour l'indéniable qualité de ce logiciel, absolument pas parce que nous avons été menacés par Microsoft"*. Et oui, les constructeurs viennent de s'apercevoir que leurs contrats de licence pour *Windows 95* expiraient au 1er novembre suivant. A un mois de Noël, courir le risque de ne plus pouvoir proposer *Windows 95* avec leurs Pc est hors de question. Le département de la justice, désabusé, annule son ultimatum. Microsoft n'aura pas à payer 1 million de dollars par jour.. On donne alors 10 jours à l'éditeur de Redmond pour formuler une réponse officielle aux accusations du Sénat. Les avocats de Microsoft n'attendent pas si longtemps : *"Nous voulons bien formuler une réponse, mais il faudrait d'abord nous expliquer ce qu'on nous reproche. Qu'est-ce qui est en cause : la technologie d'Internet explorer, le fait qu'il permette à Windows de naviguer sur le Web ou l'emplacement de son icône sur le bureau ?"*. Les chefs d'accusations doivent être entièrement reformulés et le procès est reporté à 1998. En attendant, Microsoft vient de passer un accord avec Time warner et Walt Disney pour que certaines de leurs pages Web ne soient lisibles qu'à partir d'*Internet explorer*.

Internet explorer 4 pour Unix !

Le 5 novembre dernier, Microsoft a annoncé la sortie très prochaine d'une version d'Internet explorer pour Unix. De prime abord, cette information ne manque pas d'amuser. Unix est le grand concurrent de Windows nt sur le marché des systèmes d'exploitation pour stations de travail. Il est relativement extraordinaire, pour ne pas dire rarissime, de voir Microsoft développer un produit pour enrichir la logithèque d'un adversaire qui lui vole des parts de marché. Mais, en poussant la réflexion un petit plus loin, on s'aperçoit que si les logiciels de demain sont écrits pour les navigateurs et non plus les systèmes d'exploitation, ce sera ainsi toujours dans un environnement Microsoft. L'éditeur de Redmond serait-il en train de préparer un futur monopole ? Il est encore trop tôt pour le dire mais, pour l'heure, on remarque juste que le premier Unix sur lequel sera adopté Internet explorer n'est autre que Solaris, de Sun. Comme quoi, Microsoft aussi est capable de faire de l'humour...

• Java passepartout

Sun a bien l'intention d'imposer son langage universel sur tout ce qui ressemble de près ou de loin à un ordinateur. A cette fin, il développe Embedded Java, un kit de développement sous JavaOs pour systèmes embarqués. Par ailleurs Sun vient de racheter la société Chorus, spécialisée dans les systèmes temps réel. On pourra donc trouver Java aussi bien dans un magnétoscope qu'à bord d'une sonde martienne ..

• Nouvel Ide pour Risc Pc

La carte RapIde de Yellowstone est une carte permettant de connecter des périphériques Ide sur Risc Pc. Venant en complément de l'interface interne déjà disponible, elle brille par son extrême rapidité et permet la création de partitions sur les disques durs. Jusqu'à présent, le problème était que le pilote de la carte n'était pas vraiment fiable. Mais depuis le 30 septembre dernier, l'excellent pilote 2.27 est disponible sur le site de Yellowstone, à l'adresse http://www.yellowstone.co.uk

• Star office dans Warp 5 !

Une rumeur insistante chez Ibm laisse à penser que l'intégré Ibm works serait remplacé dans la prochaine version de Warp par Star office 4.0. Ibm est en train de passer des accords avec Star division dans ce sens. Une affaire à suivre !

• Atari-Internet, une nouvelle histoire d'amour

Le protocole Ppp n'en finit plus de monopoliser les développeurs Atari. Une nouvelle version (la 1.0) du Ppp-link est désormais disponible dans la suite Internet Wen suite 2.25. Elle résout de nombreux problèmes de connexion. Une version autonome de ce Ppp-link devrait bientôt être disponible pour les autres clients réseaux.

Ppp-link.

• Nt-Unix, les frères ennemis

Pour faire un bon système, il faut de bonnes idées et quand on n'en a pas, il faut les prendre ailleurs. C'est à peu près la méthode suivie par Microsoft pour développer Nt 5.0. Il sera multi-utilisateurs (tiens donc !), supportera un protocole permettant d'exécuter des applications graphiques à distance (voilà qui rappelle curieusement X11), il sera 64 bits (quasiment tous les Unix le sont déjà), les pilotes et autres modules pourront être chargés dynamiquement (comme sous Unix), la gestion des domaines réseau sera définitivement assurée par Dns (bien voyons), quant au système d'authentification... Ce ne sera autre que Kerberos, standard qui a fait ses preuves sous Unix ! On comprend mieux l'une des déclarations officielles de Bill Gates : "Nt est un très bon système – en fait, c'est presque comme Unix" !

MICRO-ORDINATEUR

Encore un nouvel Amiga !

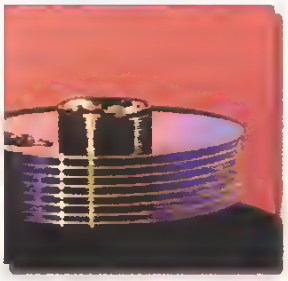
Décidément, la politique de licence lancée en juin dernier par Amiga international aura porté ses fruits. Après Index Information, Micronik, Power computing et autres Nova sector, c'est au tour du constructeur allemand Dce d'acquérir le droit de reproduire et de vendre la technologie Amiga. Chose rare, mais très appréciable, Dce a l'intention de proposer une nouvelle gamme d'ordinateurs compatibles Amiga à partir d'une carte mère propriétaire. Au format *Atx* (nouveau standard mondial de dimensions pour les cartes mères), celle-ci contiendra le dernier *Kickstart 3.1*, le chipset *Aga*, des connecteurs *Zorro 3*, un co-processeur inédit permettant de décompresser des vidéos *Mpeg* en temps réel, un scandoubler, un contrôleur *Atapi Ide* et un connecteur *Cpu* compatible *A4000*. A noter que, suivant les modèles proposés (a priori, le bas de gamme devrait portait le nom d'*A5000* et le haut de gamme d'*A6000*), la carte *Cpu* sera soit composée d'un *68030* à 50 MHz avec deux supports Simms 32 bits (64 Mo de Ram maximum), soit d'un *68060* à 50 MHz avec quatre supports Simms 32 bits (128 Mo de Ram maximum). Bien entendu, la compatibilité avec d'autres cartes *Cpu*, telles les *PowerUp* de Phase 5, sera préservée. Présentée dans un boîtier mini-tour, cette nouvelle gamme d'ordinateurs aura pour vocation de remplacer les anciens *Amiga 4000 desktop* avec, comme argument majeur, un prix des plus compétitifs. La réduction des coûts de fabrication a été rendue possible grâce à une optimisation extrême de la carte mère (rappelons que Dce connaît bien l'architecture de l'*Amiga*, cette société en assure officiellement le Sav pour l'Europe depuis 1993) et à l'utilisation d'éléments standards. En effet, à l'instar du *Draco*, les *A5000* et *A6000* disposeront de claviers, souris et autres lecteurs de disquette empruntés au monde Pc, dont les prix tournent autour de quelques dizaines de francs, à peine. Néanmoins, Dce nous affirme une extrême compatibilité de ceux-ci dans l'environnement *Amiga*. Toutes les informations sont sur le site http://www.dcecom.de/html/index.html et il est possible de les contacter à l'adresse dce@ruhr-net.de.

Signature entre Dce et Amiga international.

PERIPHERIQUE

Les disques durs maîtrisés sur Atari

La nouvelle version 3.5 de *Kobold* est arrivée en français. Elle permet toujours la copie de fichiers de façon complètement accélérée par rapport aux fonctions des systèmes d'exploitation classiques (le *Tos* ou *Magic*, par exemple). Autrement dit, il s'agit d'une solution idéale pour les backups de disques durs vers des supports amovibles, tels le *Zip* ou le *Jaz*.



L'intérieur d'un HD.

Dans un autre genre, le logiciel *Diamond edge* arrive dans une nouvelle version française pour optimiser les accès aux disques. Il s'agit à l'heure actuelle de l'un des plus puissants outils de défragmentation de disque.

Un autre logiciel à manifester un retour fracassant, *Diamond back* gère les sauvegardes vers des lecteurs de bandes (*Dat* et autres *Streamer*), des disques durs ou des disquettes. Ces sauvegardes peuvent se faire sous forme d'images *Gem*, *Raw* ou encore en compression de données si l'on a beaucoup de Go à archiver. Les sauvegardes pourront être totales, incrémentables à partir d'une date ou d'un bit d'archive.

Combat de titans

Digital garde l'Alpha, mais Intel rachète le Strongarm...

Contre toute attente, Intel ne s'est pas approprié la technologie Alpha de son concurrent Digital.

A Grove d'Intel.

B.Palmer de Digital.

La rumeur avait fait frémir les journalistes du très sérieux *Wall street journal*, le mois dernier. Le quotidien américain avait en effet défrayé la chronique en annonçant qu'Intel était sur le point de racheter la technologie de microprocesseurs *Alpha* de Digital pour 1,5 milliards de dollars. Dans les faits, un accord a bel et bien été passé entre les deux compagnies. Digital a vendu toute son activité microprocesseur pour 700 millions de dollars à son concurrent. Toute ? Hé non ! Si Intel peut désormais se targuer de bénéficier d'un nouvelle flopée d'usines ainsi que de plusieurs équipes d'ingénieurs supplémentaires, c'est tout de même sans la cerise sur le gâteau. Contrairement à toute rumeur, Digital reste le seul propriétaire des microprocesseurs *Alpha*, même si ceux-ci sont désormais fabriqués dans des fonderies estampillées "Intel inside". Concrètement, l'atcord porte sur sept points. D'un côté Intel donne 700 millions de dollars à Digital, prend en charge la fabrication en série des microprocesseurs *Alpha* pendant dix ans et s'engage à fournir tout le support technique que son adversaire pourrait lui demander. De l'autre, Digital retire sa plainte contre Intel (rappelons en effet, qu'Intel est accusé d'avoir volé à Digital quelques technologies propres à l'*Alpha* pour le développement du *Pentium II*), continue à développer ses *Alpha* sans ne rien devoir à personne et refile ses coûteuses usines ainsi que deux centres de développements à Intel (ne plus fabriquer ses propres microprocesseurs, va faire économiser à Digital 150 millions de dollars par an). Enfin, les deux constructeurs ont décidé de s'échanger leurs licences pour les dix ans à venir.

Le Pentium II.

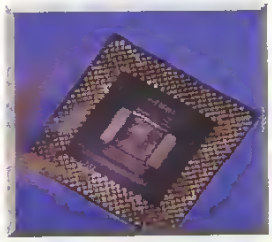
Digital ne cède pas à Intel

Par ailleurs, Digital a annoncé son intention de proposer d'ici à 1999 des stations bas de gamme à base de *Merced*, le futur microprocesseur d'Intel. Les plus exubérants défenseurs d'Intel se sont du coup empressés de parier sur l'extinction à court terme des microprocesseurs *Alpha* : *"le fait que Digital s'ouvre à la technologie de son concurrent prouve que celle-ci est meilleure"*, ou encore *"entre deux hardware de même puissance proposés par Digital, les clients choisiront à coup sûr celui d'Intel, car il a plus d'avenir"*. En fait, il n'en est rien. Même s'il est aujourd'hui permis de se poser des questions sur la santé financière de Digital. Ce constructeur a toujours proposé des stations avec un hardware Intel, actuellement celles-ci sont constituées de *Pentium pro*. Selon Digital, ces stations - minoritaires à son catalogue – sont juste là pour rassurer les clients soucieux de préserver une parfaite compatibilité avec leur ancien matériel. En outre, Digital reste persuadé que ses *Alpha* actuels restent supérieurs aux *Merced* de demain.

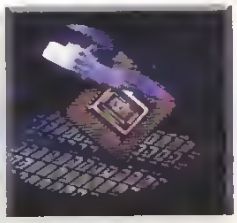
De prime abord, Digital semble bien être celui à qui profite le plus cet accord. Néanmoins, il est étonnant qu'un géant de l'envergure d'Intel, qui a pour habitude de dicter ses conditions, courbe ainsi l'échine sans rien dire. A croire qu'il est de bon ton de rester silencieux le temps qu'on oublie cette affaire de procès... Ou encore qu'il ne servirait à rien de déstabiliser Digital tant que c'est un client.

Et le StrongArm ?

Le cas du *Strongarm* est plus délicat. Toute l'activité de Digital concernant ce microprocesseur a bel et bien été rachetée par Intel. La question est de savoir ce que ce nouveau fabricant va en faire. D'un côté, Intel pourrait être intéressé par les capacités de cette puce minuscule et ultra puissante. Il étendrait, grâce à elle, son empire au marché des ordinateurs de poche (*Psion, Pilot* et autres compatibles *Windows ce*). Mais, à l'opposé, rien ne l'empêcherait non plus d'en arrêter purement et simplement la fabrication. En effet, tout comme Digital auparavant, Intel n'est pas le propriétaire du *Strongarm*, juste son fabricant et, à la rigueur, un consultant dans le cadre de son développement. Le *Strongarm* appartient avant tout à la société Arm, dont les principaux actionnaires sont Apple et Acorn. A Intel de voir s'il est intéressant de coopérer et s'il vaut mieux continuer sa politique monopoliste (dans laquelle tout concurrent est un ennemi à abattre). A noter qu'Intel se méfie de tout le monde, y compris de Microsoft : le constructeur de microprocesseurs insiste par exemple pour que la prochaine version du Digital *Unix* fonctionne sur son *Merced*.



Le Dec Alpha.



Le Strongarm.

• Le Nc plus rapide qu'un micro !

Les tests d'Acorn le prouvent : le Concord, son tout nouveau Network computer, est plus rapide qu'un ordinateur de bureau moyen. Quoi de plus normal, d'ailleurs, puisque la machine est construite autour du très puissant Strongarm à 233 MHz (microprocesseur Risc) et du système NcOs (largement inspiré de l'excellent RiscOs). Toutes les informations sont sur le site http://www.acorn.com

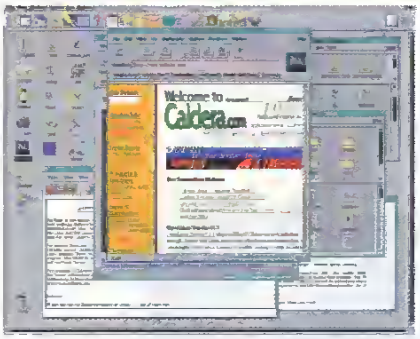
Le Concord d'Acorn.

• Le retour du Rebol !

On l'avait presque oublié. Carl Sassenrath, un ancien collaborateur de Commodore qui se prend pour le plus grand génie sur Terre, annonce qu'une version alpha du noyau de son langage, le Rebol, est sur le point d'être disponible. Oui, maintenant le Rebol est un langage "concurrent de Java" et il y a six mois c'était un système d'exploitation... Il s'agit surtout pour l'instant d'un amas de routines complètement inutilisable mais qui coûte tout de même près de 300 F. Pour mémoire, rappelons que Carl Sassenrath est actuellement au chômage.

DISTRIBUTIONS

Huit CD-Rom d'un coup pour Linux



Ikorios offre Coldero open linux.

Certaines sociétés se créent pour faire des bénéfices, renverser la concurrence et conquérir le monde. La société Ikarios est tout le contraire. Elle se contente de faibles profits (voire de profits inexistants) mais participe de belle manière à l'effort de diffusion de *Linux*. Le nouveau pack de CD *Lindis 2* comporte ainsi pas moins de huit galettes en plastique, remplies à craquer d'outils *Linux*. Deux CD pour la *Debian 1.3.1* (binaires et sources), un pour la *Red hat 4.2* (avec tous les *Red hat* contribs !), un pour la *slackware 3.3* et trois pour la totale du site de référence sunsite.unc.edu ! Et le huitième CD-Rom ? En guise de cadeau, on pourra même profiter de la distribution *Caldera OpenLinux lite* pour convertir les débutants et les décideurs récalcitrants. Les commerciaux distribués sur la distribution *Caldera* fonctionneront pendant 90 jours. Une petite visite sur le site http://www.linux-france.com s'impose...

SURVIE

WarpStock, un nouveau départ pour Os/2

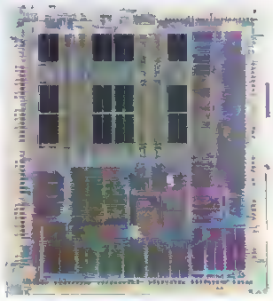
La conférence WarpStock qui s'est tenue les 25 et 26 octobre à Diamond Bar (en Californie) a été un véritable succès. Cette conférence, soutenue par des éditeurs de logiciels *Os/2* (y compris Ibm), avait pour but de réhabiliter *Os/2* auprès des power users. Rappelons qu'Ibm avait en effet récemment laissé entendre que son système ne serait plus disponible que pour les entreprises, voire les grands comptes, laissant ainsi toute une génération d'utilisateurs privés en pâture au sacro-saint *Windows*. Fort heureusement, Warpstock a prouvé qu'il y avait toujours un marché "end user" pour le système d'exploitation d'Ibm. Le constructeur envisage à présent de faire machine arrière. La diffusion grand public de son produit restera active. Il est possible d'obtenir plus d'informations sur cette conférence à l'adresse http://www.warpstock.org.

Le logo Warpstock !

TECHNOLOGIE

Arm : un nouveau processeur par mois !

Dernièrement, *Dream* s'est fait l'écho de la sortie du microprocesseur *Arm 7t*, puis de celle du *StrongArm 1100* de chez Dec. Continuant sur sa lancée, le constructeur Arm a annoncé le tout nouvel *Arm9* lors de la dernière convention des processeurs. Ce microprocesseur, sur lequel Intel n'obtient aucun droit, dispose d'un noyau plus puissant que celui du *StrongArm*. Ainsi, l'*Arm9* cadencé à 160 MHz atteindrait des performances équivalentes à celles du *StrongArm* à 200 MHz. Rappelons que l'avantage du *StrongArm* par rapport à la famille des Arm est de tourner à des fréquences plus élevées. Au niveau du *StrongArm*, signalons qu'au moment de la vente de ses activités à Intel, Digital travaillait sur une version permettant de faire tourner plusieurs microprocesseurs en parallèle. Ce produit répond à une commande d'Acorn, lequel souhaite disposer d'un système multiprocesseur pouvant gérer deux lignes *Mpeg2* pour équiper ses prochaines *Set top box*. Espérons que flambeau sera brillamment repris par Intel.



L'Arm.

La petite histoire d'Unix

Tee est l'exemple typique d'un excellent nom de programme, trivial et parfaitement évocateur. Tee est un filtre qui recroche ce qu'il lit (comme cat) et le sauve dans un fichier. Cela consiste en fait à mettre une bifurcation en forme de T sur le flux de données. L'informatique est envahie par des termes de plomberie !

INTERNET

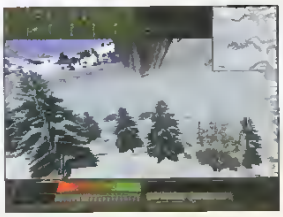
Opera, un navigateur alternatif

Le navigateur Web alternatif d'*Opera software* est en cours de portage sous *Os/2*. Rappelons qu'*Opera* est un navigateur Web léger mais complet, pensé intelligemment et sans surenchère inutile au niveau de l'interface. La version 3 du logiciel comportera une compatibilité *Javascript* et des outils de sécurité. Le logiciel existe déjà sous *Windows* et sera développé également pour *Linux* ainsi que pour d'autres *Os*. Une information importante, car aux dernières nouvelles *Netscape communicator* pour *Os/2* ne verrait le jour qu'au cours du premier trimestre 98. A ce propos, Ibm entend destiner *Os/2* à une gamme prochaine de Nc. Voir avec quelle rapidité ses équipes de développement arrivent à s'adapter aux nouveautés est relativement amusant (oui, Ibm lui-même s'occupe du portage de *Communicator* sous *Os/2*).

Enfin, mieux vaut ça que de publier un logiciel bogué... Tous les renseignements concernant *Opera* sont à l'adresse Internet http://www.operasoftware.com/alt_os.html.

Opera, le navigateur d'Os/2.

• Du jeu sous Linux !



Golgotha pour Linux.

Beaucoup de Linuxiens sont frustrés par le fait que la quasi-totalité des éditeurs de jeux ignorent superbement leur système préféré. Mais cela va peut-être changer. Red hat software et Crack dot com ont signé un accord visant à porter et commercialiser des jeux sous Linux et promouvoir Linux en tant que plate-forme ludique. Si cela se concrétise, Linux aura passé la dernière étape pour réussir là où tout le monde échouait jusqu'à présent : s'imposer comme l'autre système du Pc.

STATIONS

Silicon graphics : rien ne va plus...

"Il devient de plus en plus difficile de faire la différence entre une station graphique et un micro-ordinateur". Ce sont sur ces paroles lourdes en conséquence qu'Edward Mc Cracken vient d'annoncer sa démission du poste de président de Silicon graphics ainsi que le licenciement prochain de 1000 de ses employés. Une situation inédite pour cette société américaine qui a toujours fait figure de valeur sûre sur le marché des stations graphiques. On la croyait même indétrônable depuis son coup d'éclat en 1995, à savoir la réalisation des effets spéciaux du film *Jurassik park* à partir de stations *Indy2*. Malheureusement, son bénéfice est passé, depuis, de 224,9 millions de dollars à 78 millions de dollars pour la dernière année fiscale. Pire, le premier trimestre de sa nouvelle année fiscale accuse même une perte nette de 56 millions de dollars ! Un sacré retournement de situation. Il faut dire qu'après leur succès de 1995, les dirigeants de la compagnie ont vu grand, un peu trop grand. Décidant de suivre les traces de Sun, Silicon graphics s'est lancé dans le développement de gros serveurs. Malheureusement, sa méconnaissance du marché a entraîné de multiples erreurs marketing et les ventes de serveurs n'ont jamais rentabilisé leur développement. On se souvient par exemple de l'annonce, en janvier 96, du micro-processeur 64 bits *R10000* par la filiale Mips. Malheureusement, cette annonce avait pour seul but de contrer la sortie de l'*Ultrosparc* de Sun. Le *R10000* n'est en fait sorti que huit mois plus tard. Entre-temps, beaucoup de clients ont été déçus et se sont tournés vers la concurrence. A l'opposé, Mc Craken avoue ne pas avoir vu venir la menace Intel-Microsoft. Rapidement, des constructeurs tiers ont su mettre en œuvre des stations basées sur des *Pentium pro* et *Windows nt* qui parvenaient à faire tourner aussi bien *Softimage* (le logiciel avec lequel ont été créés les dinosaures de *Jurassik park*) que les stations *Indy* ou *O2*. Une véritable menace pour Silicon graphics qui a toujours mis en avant la supériorité de ses microprocesseurs *Mips* et de son *Unix* (appelé *Irix*). En outre, l'acquisition récente de Cray research (constructeur de super calculateurs) n'a pas aidé à stabiliser la trésorerie. Cependant, les analystes estiment qu'il s'agit juste là d'une mauvaise passe et que Silicon graphics arrivera à terme à redresser la barre, même si cela doit prendre plusieurs années. En clair, la compagnie doit réduire ses dépenses trimestrielles de 400 millions de dollars à .. 40 millions de dollars pour se redresser. Un défi prétentieux. Pour l'heure, un porte-parole vient d'annoncer que Silicon graphics proposerait d'ici à la mi-98 des stations graphiques basées sur des *Pentium II* à 300 MHz et le système *Windows nt*. On arrive dès lors à un curieux paradoxe : voici un géant du hardware qui préfère acheter des microprocesseurs à Intel plutôt qu'utiliser ceux que fabrique sa propre filiale, Mips.

La Station Octane.

• Vite !

Voici quelques informations supplémentaires sur le 3 forum des applications Atari qui se déroulera les 6 et 7 décembre à Bercy Expo (Paris) : le nombre d'exposants sera supérieur à celui de l'année dernière et l'on pourra voir une nouvelle machine compatible Atari. Il sera également possible d'assister à des animations sur des thèmes aussi variés que Linux 68k, Internet, ou encore la musique. A ce propos, on nous promet plusieurs concerts live donnés par des musiciens officiant sur Atari. A ne pas manquer, Bruno Bellamy (l'ancien illustrateur de St mag) proposera une séance de dédicaces.

• De l'aventure sous Os/2

Un nouveau jeu d'aventure est en cours de préparation pour Os/2 chez Polyex, déjà éditeur de "Vigilance on Talos V". A l'heure actuelle nous avons peu d'informations sur le titre en question, si ce n'est qu'il devrait être inspiré de l'univers Marvel. Les premières images sont prometteuses et ce jeu sera également développé pour BeOs, MacOs et Rhapsody.

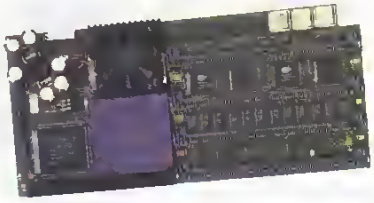
• Bureautique, son et dessin sur Amiga

Adfi annonce l'édition de trois nouveaux produits pour Amiga. Budget est un logiciel de gestion de comptes bancaires pour particuliers, artisans ou professions libérales. A terme, une série de modules (gestion de portefeuille boursier, des stocks, de facturation) devrait faire de Budget une véritable suite comptable pour Amiga. Les deux autres produits sont un logiciel d'échantillonnage sonore et un logiciel dessin. Plus de renseignements sur www.adfi-application.com.

Power Amiga

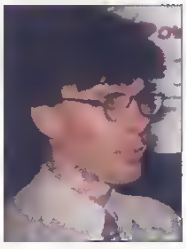
Les cartes PowerUp seraient de la poudre aux yeux !

Rien ne va plus entre les allemands Phase 5 et Haage & partner. Le premier accuse le second de vouloir lui voler la vedette. Haage & Partner crie à la fumisterie !



La cyberstorm Ppc.

Un véritable scandale. Non seulement elles arrivent avec deux ans de retard, non seulement elles coûtent les yeux de la tête (près de 9000 F), mais en plus il se pourrait bien qu'elles ne servent à rien ! Elles, ce sont bien entendu les cartes *PowerUp* de Phase 5, des cartes accélératrices qui, pour la première fois, mettent un microprocesseur *Power Pc* dans l'*Amiga*. Le pot aux roses a été dévoilé par l'allemand Haage & Partner. D'une part, l'électronique est telle que le *Power Pc* ne peut pas fonctionner tout seul, il se comporte juste comme un coprocesseur du *68060* (également présent sur la carte accélératrice). D'autre part, la libraine qui gère la communication de données entre les deux processeurs a été écrite en dépit du bon sens : elle arrête toute activité de l'ordinateur pendant 90 millisecondes à chaque fois que les deux processeurs s'échangent le résultat d'une fonction ! La faute en incombe au choix incompréhensible du format *Elf* par Phase 5. Ce format de fichiers exécutables, réputé dans le monde *Linux*, ne permet en effet pas ici de créer un programme qui sache s'adresser à deux microprocesseurs de familles différentes. Chaque application est découpée en deux fichiers exécutables, l'un pour *68060* et l'autre pour *Power Pc*. Outre le fait que l'ordinateur perd énormément de temps à assurer la connexion entre ces deux entités, cette façon de faire implique un travail de logistique supplémentaire pour le programmeur. Pire : tous les programmes écrits au format *Elf* ne tourneront jamais sur autre chose qu'une carte *PowerUp* !



Juergen Hooge.

WarpUp, un moindre mal

Pour l'heure, Haage & partner propose une alternative au fonctionnement logiciel des cartes de Phase 5 : *WarpUp*. *WarUp* est ensemble de librairies qui optimise le temps de communication entre le *68060* et *Power Pc* 604e (on descend à 0,5 millisecondes d'attente). Le secret de ce miracle est que la WarpUp library fait croire à tout programme qu'il n'y a qu'un seul microprocesseur dans la machine. Résultat : le programmeur ne se soucie pas de savoir à quel composant il s'adresse et son logiciel tiendra dans un seul exécutable. A la charge de la *WarpUp* de répartir les fonctions entre chacun des calculateurs. Selon Haage & partner, cela permet de créer des logiciels qui continueront de fonctionner sur une machine uniquement pourvue de *Power Pc*.

Reste deux problèmes. Le premier est que rien ne garantit l'utilisation d'un microprocesseur de type *Power Pc* dans la prochaine génération d'*Amiga*. Autrement dit, commencer à programmer des applications en *Power Pc*, c'est prendre un énorme risque. Le second problème est que le concept de la WarpUp.library est absolument incompatible avec celui de la Ppc.library de Phase 5 : impossible d'utiliser en même temps les nouveaux pilotes *Cybergraphx 3* (contenant notamment les routines de rendu 3D temps réel, *CyberGl*) et les jeux ou utilitaires programmés pour *WarpUp* ! Contrairement à ce que tout le monde attendait, les cartes accélératrices à base de *68060* n'ont, en cette fin d'année 1997, jamais été aussi intéressantes !

WarpUp : un moindre mal.

30 000 LOGICIELS EN STOCK...

DOMAINE PUBLIC

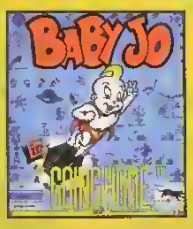
22 F La Disquette

AM 1166 PRINTER DRIVER GENERATOR Creez votre prpopres pilotes d'imprimante
AM 1167 ASI DISK ARCHIVERS Une compilation des meilleurs archiveurs du moment
AM 1168-FILEMASTER v3 0 dernière version de ce superbe gestionnaire de fichiers
AM 1177 STRIKE COMMANDER Un superbe duel aerien genialissime! Un MUST!
AM 1178 CRUNCHERS COMPIL 60 compacteurs de fichiers d'excellente qualite
AM 1180-CRITICAL HEAT remarquable jeu melangeant stratégie et jeu de rôle
AM 1181 FALCONIA bon jeu de rôle Necessitant des connaissances en Anglais 1200
AM 1182-ELDRITCH Superbe jeu d'exploration de dongeons vu de dessus 1200
AM 1183-ANDROID ARENA Un shoot em up original Un MUST
AM 1184-BIKER BABE Un jeu de plateformes tres fluide beaucoup d'action!!!
AM 1185 POWEROIDS clone d'Asteroids avec tous les graphismes en raytracing 1200
AM 1186-ITP DEMO un superbe multiple shoot em up 1200
AM 1187 DUELS COMPIL compilation etonnante composee de hits! 600, 1200
AM 1188-SCROTAX v2 0 Un shoot em up Assez difficile 1200
AM 1193-MING SHU v3 33 Un programme d'astrologie chinoise très complet
AM 1195-KELLOG S EXPRESS Un fabuleux jeu digne du domaine commercial!!!
AM 1196-ALIEN SPACE Un très bon jeu de role style 'Dungeon Master' 1200
AM 1197-GLADIATORS OF DAGANIA Un excellent jeu style 'Dungeon Master' 1200
AM 1198-FATAL BLOWS Un super clone de 'Street Fighter 2' 600 1200
AM 1199-BATTLE DUEL v1 0 Un super jeu d'artillerie en 256 couleurs 1200
AM 1222-PINGWYNNE dingez un pingouin dans un labyrinthe de glaces 600, 1200
AM 1224-ALCATRAZ MUSEUM Un superbe slideshow du groupe Alcatraz
AM 1225-BLOODBALL Un jeu de football futuriste Graphismes tres fins A voir
AM 1226-TECHNOVENTURE Un jeu de plateformes tres tres vaste et rapide
AM 1227A et 1227B-SEALIFE PICS Un slideshow tres tres très beau sur la faune marine
AM 1228-CARTOON CLIPARTS VOL 1 des cliparts humoristiques
AM 1229-CARTOON CLIPARTS VOL 2 des cliparts humoristiques
AM 1230-POWER POINTS CLIPARTS VOL 1 des flèches, signes panneaux etc
AM 1231-POWER POINTS CLIPARTS VOL 2 des flèches, signes, panneaux etc
AM 1232-POWER POINTS CLIPARTS VOL 3 des flèches, signes panneaux etc
AM 1233-POWER POINTS CLIPARTS VOL 4 des flèches signes panneaux etc
AM 1234-POWER POINTS CLIPARTS VOL 5 des flèches signes, panneaux etc
AM 1235-BUILDINGS CLIPARTS des batiments édifices
AM 1236-TRAVEL CLIPARTS des edifices ou monuments des grandes villes du monde
AM 1237-CATS CLIPARTS des chats des chats
AM 1238-PROFESSIONS CLIPARTS beaucoup de metiers sont representés
AM 1239-ANIMAUX CLIPARTS enormement d'animaux très mignons
AM 1240-FAMOUS PEOPLE CLIPARTS des gens célèbres
AM 1241-MEN CLIPARTS encore une serie sur les métiers
AM 1242-WOMEN CLIPARTS VOL 1 des representations de femmes et divers metiers
AM 1243-WOMEN CLIPARTS VOL 2 des représentations de femmes et divers métiers
AM 1244-CHILDREN CLIPARTS VOL 1 des enfants qui jouent, etc
AM 1245-CHILDREN CLIPARTS VOL 2 des enfants qui jouent etc
AM 1246-CARS CLIPARTS cliparts représentant des voitures
AM 1247-AIRCRAFT CLIPARTS VOL 1 des avions de combats des helicopteres, etc
AM 1248-AIRCRAFT CLIPARTS VOL 2 des avions de combats des helicopteres, etc
AM 1249-AIRCRAFT CLIPARTS VOL 3 des avions de combats des helicopteres etc
AM 1250-SPORTS CLIPARTS VOL 1 collection de cliparts representant divers sports
AM 1251-SPORTS CLIPARTS VOL 2 collection de cliparts representant divers sports
AM 1252-SPORTS CLIPARTS VOL 3 collection de cliparts représentant divers sports
AM 1253-XMAS CLIPARTS VOL 1 Noel et Nouvel An pour vos cartes de voeux
AM 1254-XMAS CLIPARTS VOL 2 Noel et Nouvel An pour vos cartes de voeux
AM 1255-XMAS CLIPARTS VOL 3 Noel et Nouvel An pour vos cartes de voeux
AM 1256-XMAS CLIPARTS VOL 4 Noel et Nouvel An pour vos cartes de voeux
AM 1257-XMAS CLIPARTS VOL 5 Noel et Nouvel An pour vos cartes de voeux
AM 1258-ZODIAC CLIPARTS VOL 1 les représentations des symboles du zodiaque
AM 1259-ZODIAC CLIPARTS VOL 2 les representations des symboles du zodiaque
AM 1260-TOTAL EXCESS shoot em up horizontal avec de super graphismes 1200
AM 1261-OOZE un tres bon jeu de reflexion tres original 600, 1200
AM 1262-TOMMY TANKERS jeu de tanks vus de dessus pour 2 joueurs 1200
AM 1263-DISKSALV2 v11 31 le recuperateur de disque dur de disquettes 600 1200
AM 1264-EDWORDPRO v5 un puissant traitement de textes tres efficace 600, 1200
AM 1265-OCTAMED v4 0 magnifique editeur de musique à posseder 600 1200
AM 1266-GAME WARPER v1 permet d'obtenir des vies infinies dans les jeux 600 1200
AM 1267-ANIME GUIDE un fabuleux guide de tous les dessins animes japonais
AM 1268-BOOMERANG un mega jeu de poursuite dans un labyrinthe pour 2 joueurs
AM 1269-BRATWURST v1 01 jeu de tir de 2 a 4 joueurs Réalisation tres originale 1200
AM 1270-ATOMIC un jeu de reflexion et rapidite Excellente realisation et très fun!
AM 1271-BATTLE TRUCKS un jeu de stock-cars avec des camions geants vus de dessus
AM 1272 WAR OF THE WORLDS Part 4 un bon jeu d'aventure en 3D
AM 1273-LANCE dingez un chevalier et eliminez vos adversaires 1200
AM 1274A et 1274B HYPER-RACE une course de voitures vue de dessus 1200
AM 1275A et 1275B-WALLY WORLD un jeu de plateforme hyper bien realisé Un must
AM 1276-ANTEP un jeu de rôle que tous les fans d Ultima 4 se doivent de posséder
AM 1277-TURBO JAM une superbe course de voitures originale! 1200
AM 1278-MASTERBRAIN jeu Français sur le principe du Master Mind 600, 1200
AM 1279-EXTREME MODULES COMPIL 1 un ensemble de modules etonnants
AM 1280-QUIZ v2 3 logiciel de questions a choix multiples en Français 600 1200
AM 1281A et 1281B-SPACE ECLIPSE jeu d'aventure graphique tres bien fait 600 1200
AM 1282-GUNFIGHTERS un jeu de duel de cowboys Très original! 2 joueurs
AM SPLOGGY un superbe jeu de plateformes au look tres particulier 1200
AM ANT WARS v1 9 jeu delirant et tres bien realisé A voir absolument
AM STARBIKE une nouvelle version de Tron
AM GLOBAL THERMONUCLEAR WAR genial jeu d'artillerie sur la carte du monde
AM SICKBALL 2 vous deveez empecher une balle de quitter l'ecran 600, 1200
AM GON SIMULATOR un simulateur de vol sur dragon 1200
AM ALAXY WARS la reponse d'un tres tres vieux jeu sur 8bits 1200
AM REFLECTIONS un super clone de 'pong' pour 1 ou 2 joueurs 1200
AM MPERIAL WALKER un mega jeu en 3D surfaces pleines 600 1200
AM IME dingez un bonhomme qui doit ramasser tout le slime présent
AM BRICK un excellent jeu de plateformes 500 600
AM UTHELL IN SPACE encore un super jeu de plateformes Réalisation tres pro
AM MIC RACER une course futuriste en 3D dans l'idee de Space Harrier
AM CAVE FLIGHT guidez une fusée dans des cavernes sans toucher les bords
AM CK S un hit des ux de plateformes du DP

LES COMMERCIAUX

Golden Eagle = 69 F

L'arme Fatale = 69 F



Baby Jo = 79 F

Jim Power = 69 F

Cannon Fodder = 69 F

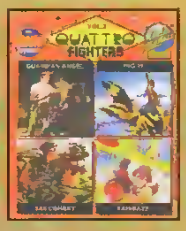
D-Day = 59 F

Entity = 69 F

Interface Midi = 89 F

Legacy of Sorasil = 79 F

Compil Quattro 2 = 49 F

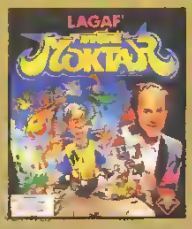


Compil Quattro 3 = 49 F

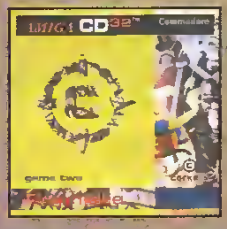
Compil Quattro 4 = 49 F

Plan 9 = 69 F

Lemmings = 69 F



Moktar = 69 F



Première CD32 = 69 F

Personnal Paeint = 79 F

Scrabble = 89 F

IFA

Informatique et Communications
11 Rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 03 27 67 77 67
Fax : 03 27 67 71 36

Des dizaines d'autres titres disponibles...

Catalogue complet disponible contre 12 F en timbres

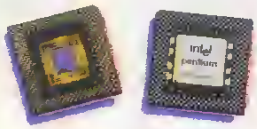
Des nouveaux titres chaque semaine...

ATTENTION Certains titres s'épuisant assez rapidement, veuillez nous indiquer des references de remplacement. Frais de port 50 F part envol (Domaine Public, Commerciaux) Recommandé = + 15 F Contre remboursement = + 40 F Commande minimum : 100 F hors Frais de port - Réglement . Chéque - Mandat - Contre Remboursement - Carte Bancaire

CB-VISA-EUROCARD

• Une seule instruction pour planter un Pentium

Le 7 novembre dernier a été un vendredi noir pour Intel. Ses



ingénieurs ont en effet découvert qu'il suffisait d'exécuter une instruction non documentée pour planter totalement un Pentium Mmx ou classique. En l'occurrence, un simple Reset ne suffit même pas à la machine pour redémarrer ; il faut physiquement l'éteindre et la rallumer. Si les concepteurs de virus commencent à se frotter les mains, Intel, lui, espère juste qu'il ne va pas encore falloir débourser 500 millions de dollars pour indemniser ses utilisateurs.

• Quand Unix s'éclate à Soundtracker

Etonnant mais vrai ! Unix, le système high-tech et snob de

l'informatique industrielle adopte le genre soundtracker grâce au logiciel Maube. Une double petite révolution : non content d'être le premier soundtracker pour Unix, Maube est aussi le premier en free software ! Avec son toolkit propriétaire, il ne respecte certes pas les standards en vigueur sous X- window, mais il imite très bien l'interface de ses confrères sur Amiga et Atari. Une question subsiste : à moins qu'Unix finisse par se mettre aussi aux démos, à qui va servir Maube ?

STATION

Le Highscreen 5000, la station Alpha de Noël

Si Samsung se targue d'assurer désormais une production massive de cartes mères *Alpha*, il n'en reste pas moins que les assemblieurs français ne sont pas encore fournis. Aussi, en cette période de Noël, tous les regards se tourneront vers les grandes marques. En premier lieu Vobis. Le constructeur allemand vient en effet de mettre sur le marché le *Highscreen 5000 Alpha*. Pour environ 20 000 F, cette station propose un microprocesseur *Dec Alpha 21164* à 500 MHz, 64 Mo de *SDRam*, un disque dur de 4 Go, un lecteur de CD-Rom x16 et une carte graphique 64 bits, la *Diamond fire GI 1000* dotée de 8 Mo de *VRam* et fournie avec *OpenGl*. Une configuration encore impensable il y a à peine six mois. A noter que Samsung vient dans la foulée de présenter sa propre version du microprocesseur *21164* à... 735 MHz ! Le secret de cet incroyable excès de vitesse réside dans l'emploi d'une technologie de fabrication à 0,25 microns au lieu de 0,35 comme à l'accoutumée.

Le High screen 5000.

DEVELOPPEMENT

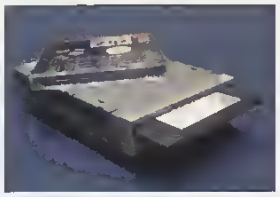
Un magazine on-line pour Motif

Les aficionados du développement sous *X-window* seront ravis d'apprendre que *Motif* dispose maintenant de son propre magazine sur Internet : *The motif developer*. Les premiers articles sont de grande qualité, mais c'est avant tout la somme des informations disponibles sur le site qui impressionne le lecteur. On trouve par exemple des documents d'initiation à *Motif* ou plus généralement aux *Toolkits* basés sur *Xt*. Une section très intéressante donne des informations sur la création de nouveaux widgets *Motif* (un travail long mais très intéressant). Durant l'exploration de ce site assez vaste, on trouvera même une section très bien faite dédiée à *Linux*. Les informations sur *Lesstif*, le clone freesoftware de *Motif*, sont encore peu nombreuses mais l'on nous promet que celles-ci s'étofferont rapidement. *Motif zone* est aussi un bon moyen de rencontrer d'autres développeurs, un complément intéressant à comp windows.x.motif, le newsgroup de référence. Plus d'informations sur http://www.motifzone.com.

La page de Motif developer

SUPPORT

Un nouveau lecteur Zip en interne !



Un Zip Ide.

Avec plus de 8 millions de lecteurs *Zip* vendus à travers le monde depuis mars 1995, le constructeur Iomega pouvait bien rendre son produit vedette encore plus abordable. Ainsi, pour un peu moins de 1300 F, le nouveau lecteur *Zip* interne obéit dorénavant à la norme Ide, celle des disques durs les plus courants. Autrement dit, il n'est plus besoin d'acquérir une coûteuse carte contrôleur Scsi, puisque celui-ci se branche directement sur le connecteur interne de la plupart des ordinateurs (*Pc, Amiga, Atari falcon, Risc Pc*, etc.). D'un design réussit, celui-ci trouvera sa place sans dépareiller aux côtés du lecteur de disquette. Pour mémoire, rappelons qu'Iomega détient à l'heure actuelle 91% du marché des systèmes de stockage individuel et que 30% de ses ventes sont désormais directement réalisées auprès des constructeurs d'ordinateurs.

Vu sur le Net

http://www.x86.org
Le site des secrets d'Intel : tout ce que le fabricant mondial de microprocesseurs ne veut pas que vous sachiez !

Amiga show '97

Organisé par le CyberArts Club, DeltagraphX et le café Flèche d'Or

Entrée gratuite !
Places limitées !

Revendeurs, associations, particuliers... Vous souhaitez présenter un logiciel, disserter sur un thème, montrer vos productions... N'hésitez pas à contacter Deltagraph'x.

Où ?

Cybercafé Flèche d'Or
102 bis, rue de Bagnolet, 75020 Paris
Un ancien hall de gare réhabilité en cyber café alternatif, lieu de rencontre réputé de créateurs, développeurs et producteurs multimédia.

Quand ?

Le 12 et 13 décembre 1997

Quoi ?

- L'Amiga show 97 sera avant tout un salon de présentations non-stop : autour d'un écran géant, pendant toute la journée, des démonstrations de logiciels et des exercices pratiques seront développés par des intervenants du monde Amiga. Parmi les workshops : la réalité virtuelle sur Amiga présenté par la Flèche d'Or, L'installation de Linux sur Amiga présenté par Dream, le montage vidéo présenté par Deltagraph'X, etc. (Le programme complet des présentations sera publié dans Dream novembre et décembre ainsi que sur le site de Deltagraph'x).
- Rendez-vous virtuels en téléconférence avec des acteurs de la scène internationale (fabricants, constructeurs, organisations...).
- Quelques revendeurs seront également présents pour la vente de matériel et de logiciels.
- L'endroit permettra enfin de se restaurer et de rester éventuellement assister aux spectacles (non-Amiga) qui ont lieu chaque nuit.

Renseignements

DeltagraphX 1, rue des Iris
91180 St Germain Les Arpajons
téléphone/Fax : 01 60 84 16 11
email : dgx@deltagraphx.com
web : www.deltagraphx.com,
www.artotal.com/Lieux/Fleche.htm,
www.artotal.com/cyb art

• Un nouveau microprocesseur surpuissant

Dans la lignée des microprocesseurs StrongArm, Hitachi vient de présenter le Sh-4. Il s'agit d'un microprocesseur Risc capable d'atteindre 360 Mips (millions d'instructions par seconde) dans sa version de base, à 200 MHz. Le plus impressionnant est que le Sh-4 coûtera moins de 200 F, à l'unité. Pour mémoire, rappelons que les microprocesseurs Sh ont commencé leur carrière sur la console Saturn de Sega.

• Enorme braderie informatique

Les 6, 7 et 8 décembre, la société Paralel organise une énorme braderie de Noël dans son Showroom d'Emerainville-la-Malnoue (Marne-la-Vallée). Un incroyable destockage où il sera par exemple possible de trouver des Pc Pentium à environ 3000 F, des écrans 17 pouces à moins de 2000 F ou encore des scanners à plats pour moins de 1000 F. Plus d'informations sur le site Http ://www.paralel.com.

• Où trouver des produits pour Risc Pc ?

Le leader de la vente de produits pour Risc Pc en France n'est autre que la société Rush. Celle-ci vient d'ailleurs d'ouvrir un service Web à l'adresse

http://perso.wanadoo.fr/rush/Index.htm. Il est également possible de rentrer en contact avec eux via l'adresse e-mail Rush@wanadoo.fr.

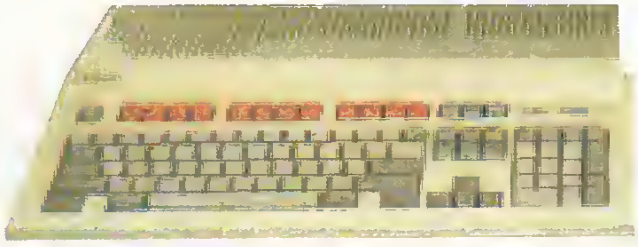
MICRO ORDINATEUR

Le nouveau Risc Pc est un Archimèdes !

Le logo de la manifestation.

De nombreuses personnes s'attendaient à la sortie du *Risc Pc 2*, ou de son prototype à l'*Acorn world 1997*. En définitive, on ne pouvait en découvrir qu'une maquette assez peu avancée. C'est en fait dans la gamme des *Archimèdes* que les nouveautés sont apparues. Rappelons que l'*Archimèdes* a été le premier produit à base de processeur *Arm* sorti des usines d'Acorn. Malgré l'apparition du *Risc Pc*, la série des *Archimèdes* est toujours disponible et évolue régulièrement. Jusqu'à présent, le dernier en date était l'*A7000* à 32 Mhz, souvent présenté comme un "sous" *Risc Pc*. Celui-ci vient donc d'être remplacé par l'*A7000+*, qui dispose de nouvelles fonctions. En tout premier lieu, la machine utilise de la mémoire *Edo*, ce qui permet de doubler la vitesse des transferts de données et d'améliorer la qualité de l'affichage. La grande innovation réside dans l'adoption de l'*Arm 7500fe* à 48 MHz. Ce processeur dispose d'un coprocesseur arithmétique, ce qui rend la machine un peu plus performante qu'un *Risc Pc 700* (la gamme *Risc Pc* n'a jamais eu de *Fpu*) en utilisation courante. L'*Arm 7500fe* peut même se vanter d'être plus rapide qu'un *StrongArm* dans le cadre de calculs sur des nombres à virgule flottante. L'*A7000+* est une machine très équilibrée. Son seul défaut est son manque d'évolutivité et l'absence de port pour brancher des processeurs supplémentaires. Les *Archimèdes* se destinent plutôt au marché de l'éducation et autres applications verticales, mais restent des compagnons idéaux pour les petits budgets. Son prix raisonnable et ses capacités en font en effet une machine parfaite dans le cadre de l'utilisation de logiciels sous *RiscOs*.

On peut trouver deux produits : l'*A7000+ net*, sans disque dur et avec une carte réseau, ainsi que l'*A7000+* classique, avec disque dur mais proposé sans écran. Http ://www.acorn.com.



L'Archimèdes, dans sa version compacte.

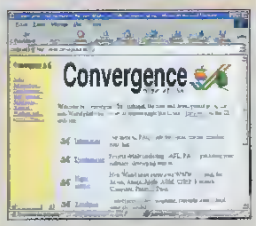
EXTENSION

Carte audio Midi pour Risc Pc

Le standard Dmi.

La chute du constructeur Audio dynamics avait entraîné l'arrêt de la production des cartes *PowerWave*. Pour information, ces cartes d'extension permettaient de rajouter un synthétiseur Midi, deux ports Midi, deux canaux supplémentaires en 16 bits et, en option, un digitaliseur de son de haute qualité. La carte s'étant révélée fantastique, l'anglais Expressive software projects (Esp) a décidé d'en reprendre la production. Les prix vont de 1450 à 3500 F, en fonction de la configuration. Il est à noter que toutes les cartes synthétiseur prévues en option pour les *Soundblaster* peuvent se connecter à la *PowerWave*. La qualité du son est très élevée et le rapport qualité/prix est plus qu'intéressant. ESP assure également le suivi des cartes autrefois distribuées par Audio dynamics et fourni de nouveaux pilotes sur son site http://www.cybervillage.co.uk/acorn/esp.

Vu sur le Net



http://www.convergence.eu.org/

Convergence est un site sur la micro alternative ! Il réunit toute l'actualité des constructeurs Amigo, Acorn, Apple, Arm, Phase 5 et Psion !

* ANTINEA *

3 Rue Galléan 06000 NICE
Tel/Fax : 04.93.80.71.55

PROMO DU MOIS

Clavier A1200	150f
Lecteur DD A1200	150f
Pack Amiga Magic (Photogenics 1.2, Wordworth 4SE, Personal Paint 6.4, Organiser 1.1, Datastore 1.1, Turbocalc 3.5, Whizz, Pinball Mania)	150f
Interface Deluxe Midi	150f
Distant Suns V4.2	100f

FRAIS DE PORT

CD/jeux/Logiciel	35f
Carte/HD/Mem	60f
Ecran 14"/15"	150f
17"	200f
Tour	100f
Carte PPC	120f

+ 10f par produit en plus pour les commandes groupees

AMIGA 1200

Carte Mémoire	390f
Blizzard B1230IV	890f
Blizzard B1260	3100f
Copro PGA 68882/50 Mhz	380f
Module SCSI-2	580f
PPC603e175 sans 68k cpu scsi2	2890f
PPC603e175-68030/50 cpu scsi2	3290f
PPC603e+200 sans 68k cpu scsi2	3890f
PPC603e+200-68040/25 cpu scsi2	4290f
PPC603e+200-68040/40 cpu scsi2	4590f
PPC603e+200-68060/50 cpu scsi2	6190f

AMIGA 4000

Cyberstorm MKIII	4850f
Cybervision 64 3D 4Mo	1450f
Scandoubleur pour Cybervision	580f
PPC604e150 sans 68k cpu uwscsi	4790f
PPC604e150-68040/25 cpu uwscsi	5190f
PPC604e150-68040/40 cpu uwscsi	5490f
PPC604e150-68060/50 cpu uwscsi	7090f
PPC604e200 sans 68k cpu uwscsi	6290f
PPC604e200-68040/25 cpu uwscsi	6690f
PPC604e200-68040/40 cpu uwscsi	6990f
PPC604e200-68060/50 cpu uwscsi	8590f

AMIGA 2000

PPC604e150 sans 68k cpu uwscsi	4890f
PPC604e150-68040/25 cpu uwscsi	5290f
PPC604e150-68040/40 cpu uwscsi	5690f
PPC604e150-68060/50 cpu uwscsi	7190f
PPC604e200 sans 68k cpu uwscsi	6490f
PPC604e200-68040/25 cpu uwscsi	6890f
PPC604e200-68040/40 cpu uwscsi	7190f
PPC604e200-68060/50 cpu uwscsi	8790f

Pour les upgrades PPC veuillez nous contacter.
Pour l'achat d'une PPC nous reprenons vos anciennes cartes.
Renseignez vous

Rom 3.1 A500/A600/A2000	299f
Rom 3.1 A1200	399f
Rom 3.1 A3000	399f
Rom 3.1 A4000	399f
+ Disquettes et Manuels	+200f

MEMOIRE / DISQUE DUR / CEDEROM

SIMM 32 Bits 4 Mo		140f
SIMM 32 Bits 8 Mo		190f
SIMM 32 Bits 16 Mo		390f
SIMM 32 Bits 32 Mo		790f
Disque Dur 1,2 Go IDE		1090f
Disque Dur 2 Go IDE		1290f
Disque Dur 3,2 Go IDE		1590f
Disque Dur 2 Go SCSI-2		1890f
Disque Dur 2 Go Ultra Wide SCSI		2490f
Cédérom MITSUMI X8 IDE	(6)	499f
Cédérom MITSUMI X16 IDE		649f
Cédérom PIONEER X12 SCSI-2		890f

TOURS ET ACCESSOIRES MICRONIK

Tour Infinitiv A1200	(1)	1190f
Alimentation interne Tour Infinitiv	(2)	440f
Boitier Clavier Tour Infinitiv	(3)	390f
Top Case 5.25 Tour Infinitiv		290f
Extension 3.5 Interne Infinitiv		100f
Extension 5.25 Cédérom pour Top Case		40f
Interface clavier PC		340f
SCSI Slot Tour Infinitiv		180f
Carte Zorro II Micronik		1390f
Carte Zorro III Micronik		3190f
Video Slot pour Zorro II et III		450f
Alimentation Externe 3 Amp		250f
Alimentation Externe 20 Amp		450f
Lecteur 1.76 Mo Interne	(4)	490f
Lecteur 1.76 Mo Externe		580f
Cable 2.5>2.5+3.5 et 2.5>3.5+3.5	(5)	100f
Cable 2.5>3.5 + doubleur Alimentation		80f
1 + 2 + 3 + Power Adaptor + Port		1990f
Idem ci-dessus + 4 + 5 + 6 + Aminet 16 et 17		3390f
Tour A4000 avec 5 Zorro II/III et 2 Bus Vidéo		2490f

ACCESSOIRES ET LOGICIELS DIVERS

Tablette Wacom Artpad 2 + Driver	1250f
Ecran 14"/15"/17" SVGA	1190f /1690f /3290f
Souris Wizard 560 Dpi - Adaptateur DB25/DB15	120f
Cable Parnet + Logiciels	140f
Digitaliseur 8Bits Megalosound	280f
Pad Competition Pro X1 / X3	149f / 400f
Burn It TAO vo Gravage (Tel autres versions)	490f
Miami v2 vo / I Browse vo	349f / 249f
Light Rom 5 cd -Magic Publisher cd -Scala Plug In cd	249f
Directory Opus 5 Magellan vo	460f
Picture Manager 4 Pro vo	449f
Turboprint 5 vf (Tel pour version 6)	449f
WordWorth 6 vf (Tel pour version 7)	540f
Modem USRobotics 56000 Flash / Message	1290f /1490f

Pinball Fantasies AGA
Pinball Illusions cd
Aminet 15,16, 17,18,19,20 cd
69f

Amiga cd Developer - Akira cd32 - 3D Images cd
PGA Tour Golf cd32 - Geek Gadgets ADE 1.2 cd
Amiga Tools 6 cd - Swos 96/97 Upg
System Booster cd - 3D Objects cd
Distant Suns V4.2 (va)
99f

F15 Strike Eagle II - Super skidmarks
A320 Airbus II - Amiga Tools 7 cd
Trapped dk/cd - Legends cd32 - Fifa Soccer - Slamtilt AGA - Desert Strike
Apc & Tcp vol 3 et 4 - Blitz Tennis
True 3D cd -Blockhead
3000 Jpeg Textures cd
Kara Collection cd
129f

Flight of the Amazon Queen - UFO
Civilisation dk/cd - Humans 3 dk/cd
Testament Aga - Theme Park Ecs/Aga
pOS Pre-Release cd - Giga Graphics cd
Mega Typhoon - Aminet set 1,2 cd
Enemy - Master Axe
Railroad Tycoon
Colonisation
149f

Flying High dk/cd -Valhalla 3 -Mods Anthology cd - Jet Pilot
Trapped 2 cd -Capital Punishment -Chaos Engine 2 Aga/Ecs
Aminet set 3,4,5 cd -Hidden Truth cd - Light Rom Gold cd -Distant Suns V5.01 cd - Big Red Adventure cd -Tiny Troops -Burnout
199f

Aminet 21 cd	75f
Animatic cd	49f
Net News cd	49f
Textures cd	49f
SuperAutos cd	49f

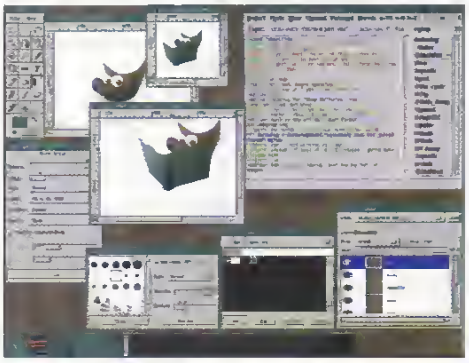
PRIX NETS TTC MODIFIABLES SANS PREAVIS - CHEQUE A L'ORDRE DE ANTINEA

Pourquoi et comment installer Linux ?

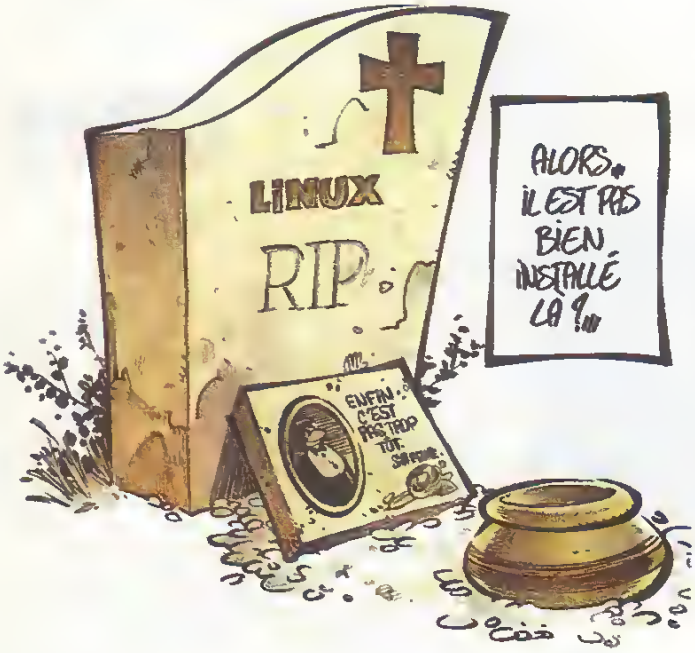
Portage d'Unix sur micro-ordinateurs, Linux est un système d'exploitation à part entière excessivement performant. Accessible gratuitement sous formes de distributions, il propose une excellente alternative à Windows !

Pourquoi la Debian Gnu/Linux

La *Debian* est une distribution relativement récente de *Linux*. Son équipe de développement y a introduit nombre d'innovations par rapport au concept de base. Réputée pour son remarquable gestionnaire de packages, le fameux *Dpkg*, elle regorge d'idées originales et de solutions élégantes qui, lors de leur apparition, ont changé radicalement l'utilisation de *Linux*. Sous *Debian*, tout est prévu, tout est géré, rien n'est laissé au hasard Par exemple, on ne s'amuse jamais à éditer des scripts de lancement pour fixer des paramètres ou des choix, il y a toujours une façon "propre" de le faire. Ainsi, on précise l'ordre de préférence des window-managers et le système choisit automatiquement celui qui apparaîtra au démarrage Et pour les initiés qui aiment souvent à recompiler le noyau, *Debian* offre une commande particulière qui produit un package contenant le nouveau noyau et ses modules. Il s'installe comme tout autre package, c'est-à-dire automatiquement. Globalement, le système est extrêmement cohérent, logique et facile à administrer... Même si, parfois, c'est un peu inhabituel !

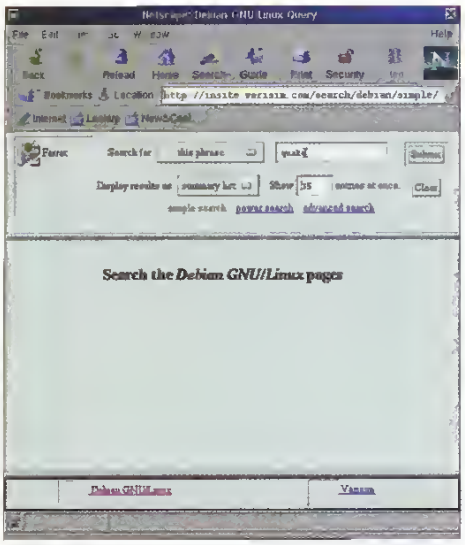


Un exemple d'écran X-Window.

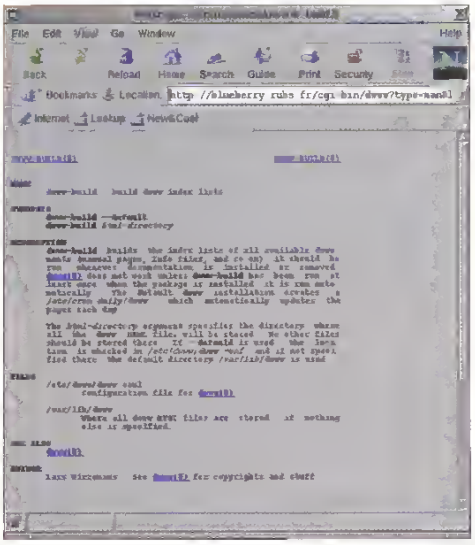


Debian packages manager

Le *Debian packages manager*, ou *Dpkg* fut conçu comme un gestionnaire de packages révolutionnaire. C'est aujourd'hui le plus sophistiqué qui soit, tous systèmes confondus. Il a d'ailleurs servi de modèle pour le système *Rpm* de *RedHat*, une autre distribution de *Linux*. Chaque package intègre ce qu'un utilisateur de *Windows* appellerait un "mini assistant d'installation". Souvent, on attend les bras croisés que ça se fasse tout seul Parfois, le *Dpkg* propose une interview pour configurer le package. On répond alors à des questions claires et précises, généralement par Yes ou No Et il est possible de rappeler cet assistant à tout moment : les fichiers de configuration cauchemardesques, on ne connaît pas ça sous *Debian* ! Grâce à *Dpkg*, il n'arrive jamais que l'on installe un logiciel sans les bibliothèques ou les utilitaires nécessaires. Les dépendances sont de plusieurs niveaux (obligatoire, conseillé, suggéré) et peuvent aussi être virtuelles. Par exemple, le package *XEmacs* conseille "service de courrier électronique", tandis que le package *Sendmail* l'implémente. Le *Dpkg* fut également le premier à proposer une mise à jour incrémentale où chaque package peut être remplacé par une version plus récente. On donne simplement l'ordre adéquat et le *Dpkg* s'occupe de résoudre les problèmes de dépendances, de remplacer les fichiers nécessaires, de rediriger les liens et de reconfigurer les daemons. Comme dans la *Debian* absolument tous les logiciels sont présentés sous



Mais où sont les packages que je cherche ?



On navigue par hypertexte parmi les docs.

forme de packages, il devient possible de migrer simplement et totalement vers une nouvelle version du système (on peut même revenir à des versions antérieures en cas de besoin).

Dans les cas, très rares, où l'administrateur doit achever la configuration à la main, tout est prévu pour que l'on sache exactement quoi faire et où. Lorsque l'on désinstalle un package, il est possible de conserver sa configuration (pour la récupérer automatiquement lors de la prochaine installation) ou de réellement "purger" toute trace de sa présence dans le système.

Universel

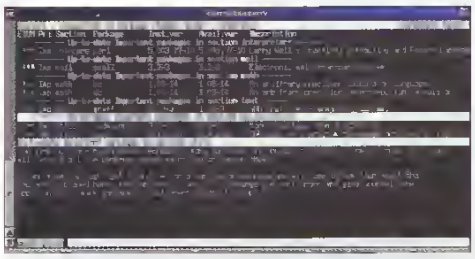
Cependant, le standard de facto en matière de gestionnaire de packages sous *Linux* est le *Rpm*, à cause de l'ouverture commerciale de *RedHat*. Ainsi, de nombreux logiciels commerciaux pour *Linux* (*Motif*, *Applixware*...) sont uniquement disponibles sous forme de packages *Rpm*. Qu'on se rassure : l'utilisateur d'une distribution *Debian* peut parfaitement utiliser ces formats de packages. Le système dispose en effet de l'utilitaire *Alien* qui se chargera de la traduction du package avant de passer la main au *Dpkg*. Attention tout de même, il ne faut jamais installer de packages systèmes avec *Alien* !

Documentation

La documentation occupe une place très importante dans la *Debian*. Pour la consulter, on peut soit taper dwww sur la ligne de commande, soit diriger son browser web préféré à l'adresse http://localhost/dwww. On accède alors à une multitude de pages Web, constituées de fichiers *Man*, *Info*, *Howto*, et autres *Readme*. Bien entendu, un moteur de recherche par mots clefs permettra de trouver rapidement le sujet sur lequel on désire s'informer. A noter que le dwww est aussi disponible sur Internet.

Les packages

Tous les packages constituant le système (actuellement près de 1000) sont référencés dans la catégorie *Stable* de la distribution, elle-même subdivisée en sections thématiques (Développement, Administration, Jeux, Multimédia, etc.). A l'opposé, la catégorie *Unstable* contient des packages en cours de développement : celui qui les installe le fait à ses propres risques et périls ! Lorsqu'un tel package devient suffisamment fiable, il passe en catégorie *Frozen* où il attend d'être validé *Stable*. Il existe deux catégories supplémentaires qui ne font pas réellement partie de la distribution : *Contrib* (on y trouve principalement des documents, des freewares et des applications gratuites mais propriétaires, comme *Acrobat reader*) *Nonfree* (qui contient des sharewares et des logiciels payants, uniquement disponible sur



Dselect, un utilitaire cauchemardesque.

Les packages indispensables

C'est avant tout le cas de kernel-package (sans lequel on ne peut pas recompiler son noyau à l'aide de make-kpkg), alien et rpm (pour installer des packages Red Hat), dpkg-dev (pour recompiler proprement les packages soi-même) et bien sûr dwww accompagné de info2html et Apache (pour lire la documentation). Bien sûr, pas de dwww sans browser Web. Le choix naturel sera Netscape communicator ou Navigator 4 qu'il faudra télécharger. Mais parmi les browsers proposés par Debian, il est possible de prendre XEmacs (c'est un "éditeur", mais il intègre entre autres un browser Web) et surtout Lynx, le browser le plus rapide de la planète (car en mode texte) ! L'installation de Lesstif n'est pas nécessaire au départ car la plupart des logiciels utilisant Motif sont fournis en version liée statiquement.

Dream prof

Sur quoi marche la Debian ?

Il existe des versions de la distribution Debian sur de nombreuses plate-formes, pour ne pas dire toutes, mais avec un degré d'avancement plus ou moins grand : Sparc, Alpha, Intel, Amiga, Atari... A l'heure actuelle, il semble cependant que seule la version Intel soit véritablement mûre.

D'où vient la Debian ?

Debian GnuLinux est aujourd'hui la seule distribution 100% free software de Linux. A l'origine, une équipe de développement voulait concevoir avec Gnu un système de gestion de packages, mais des divergences d'opinions ont nuit au projet. Le problème fut résolu par un divorce à l'amiable. Le projet Debian est désormais supporté par la fondation Software in the public interest, laquelle travaille en collaboration avec la Free software foundation.

Dream prof

Linux c'est Unix ?
Unix était le système d'exploitation autrefois commercialisé par At&t. Aujourd'hui c'est un standard auquel se conforment divers systèmes d'exploitation. Linux est une implémentation d'Unix développée en free software par Linus Torvalds & co.

C'est quoi un Package ?
Un package est une archive contenant tous les fichiers d'un logiciel ainsi que les informations nécessaires à son installation. L'avantage d'un package, par rapport à une simple archive, est de pouvoir être installé et désinstallé facilement.

Un Toolkit ?
Un Toolkit est une bibliothèque d'objets graphiques utilisés pour construire une interface utilisateur (boutons, menus déroulants, ascenseurs...). Athena, Motif ou Qt sont des exemples de toolkits.

le site Ftp de *Debian*).

Des défauts ?

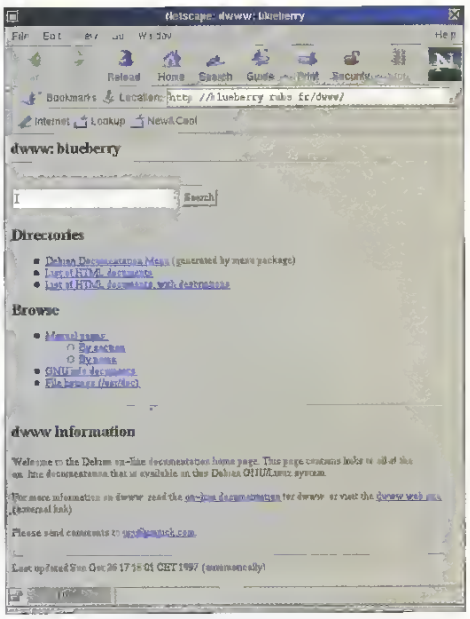
La politique "rien que du free software" fait que certains programmes, pourtant indispensables, ne sont pas livrés en standard. Il faudra recourir à l'utilitaire *Alien* pour les installer. Par ailleurs, l'obligation de devoir réapprendre la plupart des tâches d'administration peut paraître gênante pour les initiés (hé oui, la *Debian* permet aux personnes peu familières d'*Unix* d'administer facilement leur système) et les puristes de *Bsd* ou du *SystèmeV* la trouveront peu orthodoxe.

Installation de la Debian sur un Pc

La première chose à faire est choisir le(s) disque(s) physique(s) où vous allez installer *Linux* (voir plus loin). Sous *Linux*, les disques Ide s'appellent /dev/hda, /dev/hdb, etc. Et les disques Scsi sont /dev/sda, /dev/sdb, etc. L'installation de *Linux* écrasera totalement le contenu des partitions cibles, pensez donc à transférer ailleurs les fichiers que vous souhaitez conserver ! Ceci fait, vous pouvez passer aux choses sérieuses. Si vous avez *Dos* (ou *Windows 95*) sur votre ordinateur, lancez-le. Allez ensuite dans le répertoire /bo/boot du CD et exécutez boot.bat. Dans le cas inverse, il faudra créer deux disquettes à l'aide des images fournies dans le répertoire /bo/disks-i386/1997-05-30. Utilisez resc1440.bin pour créer la disquette Rescue et drv1440.bin pour la disquette des pilotes. Placez ensuite Rescue dans le lecteur, vérifiez que le CD-Rom est bien inséré et rebootez.

Le partitionnement

Il vous faudra au minimum deux partitions : une pour l'arborescence (type 82) et une pour la mémoire virtuelle (swap, de type 83). Cela dit, nous vous



Le dwww, serveur de documentation sous Debian.

conseillons vivement d'utiliser une partition séparée pour le répertoire /home et, si possible, une autre pour /usr/local. En revanche, vous pouvez garder /usr sur la partition racine, sachant que tout y est géré par le *Dpkg*. Si vous disposez d'une configuration Scsi, il est de bon ton d'utiliser des partitions sur des disques physiques différents : cela améliore sensiblement les performances de l'ensemble. La taille optimale de la partition de swap dépend de l'utilisation prévue pour la machine. Pour une station personnelle avec 16 ou 32 Mo de Ram, un swap de 30 à 40 Mo n'est pas une mauvaise valeur.

Les paramètres réseau

Il vous sera demandé de spécifier le nom de votre machine, son adresse *Ip*, l'adresse broadcast, le masque réseau et l'adresse du *Dns*. Si vous voulez vous connecter sur un réseau local, l'administrateur vous dira ce qu'il faut mettre. Si vous ne comprenez pas de quoi on parle, contentez-vous d'accepter les paramètres par défaut et choisissez "No DNS Server". L'article sur le *Ppp* dans ce numéro vous expliquera comment se brancher à Internet grâce à un fournisseur d'accès.

Le premier boot

"Reboot the system" est la dernière étape. Retirez alors toutes les disquettes des lecteurs, assurez-vous que le CD est en place, confirmez et ne touchez plus à rien. Votre machine va redémarrer sous *Linux*. Mais l'installation n'est pas finie... Elle commence ! La *Debian* vous demandera de choisir le mot de passe du root (vous devrez le taper deux fois, voire trois fois s'il est trop simple), puis de créer votre compte utilisateur. Enfin, elle vous proposera d'utiliser les mots de passe cachés (shadow passwords) pour bien sécuriser le système (répondez "yes"). Nous arrivons maintenant au choix et à l'installation des packages. Lisez attentivement les explications affichées, puis appuyez sur Enter pour accéder au menu dselect.

Un environnement de travail décent

Côté Window-manager, twm est obligatoirement installé sous Debian, mais on lui ajoutera certainement fvwm2 et/ou Afterstep. Les packages de Lesstif contiennent aussi mwm, pour les puristes. Debian ne contient pas xv en standard (c'est un shareware), mais on peut installer Image magick, un peu moins conviviol mais beaucoup plus riche. En ce qui concerne le multimédia, ucbmpeg_play est indispensable (pour jouer des films Mpeg) et l'on choisira xmcd pour écouter des CD audio. Plusieurs mixeurs sont proposés, mais l'on préférera le très beau DSSMixer. On prendra ensuite xfig ou tgif (ou les deux) pour créer rapidement des croquis, Acrobat reader (sans commentaire) et gv en guise d'afficheur Ghostscript (il est bien meilleur que Ghostview). Comme éditeur de texte, Emacs est, selon nous, indispensable (Gnu emacs ou XEmacs) mais on peut ajouter Nedit (éditeur simple et pratique sous X11, dans le même genre que les éditeurs sous Windows ou AmigaOs). A moins d'avoir Communicator, il faudra un logiciel de courrier électronique et de news Usenet : on a alors le choix entre des programmes indépendants (tkmail, ml, etc.) et (X)Emacs qui fait tout très bien. Pour l'Irc, il semblerait que zircon, bien qu'assez controversé, soit devenu un standard. Enfin, la Debian contient une panoplie de gadgets dont on aurait tort de se passer (xaos, gr_monitor, etc.).

Les applications à avoir

La Debian 1.3 est sortie au printemps dernier et la plupart des applications fournies sur notre CD-Rom n'est plus à jour (elles n'en sont pas moins très utiles et utilisables). L'installation de Latex est quasiment obligatoire dès que l'on veut progresser dans le monde Unix. Un très bon complément est Lyx, un petit traitement de texte simple et efficace pour pas un sou. Un très gros morceau est Postgres, un Sgdb nouvelle génération qui n'a rien à envier aux leaders du marché les plus chers. Pas vraiment intéressant pour l'utilisateur de base, c'est une merveille pour le développeur ou le chercheur ! Les fans de l'image de synthèse se jetteront sur Povray et un bon modeleur : (AC3D ou Amapi). Pour les développeurs, Ddd est un must, ainsi que Guavac (pour Java).

Dselect

Ce programme est tellement horrible qu'on ne l'utilise que pour l'installation de base. Toutes les applications et composantes supplémentaires seront installées plus tard, à la main, avec la commande *Dpkg*. Choisissez d'abord la première option et tapez le device qui correspond à votre CD-Rom. Lorsqu'on vous demande la racine de la distribution, tapez directement sur Enter, et répondez aux deux questions suivantes, respectivement par "stable/binary" et "contrib/binary". De retour au menu principal, faites "update" pour installer les bases de données du *Dpkg*. Faites ensuite "select" pour passer à la liste des packages. Souvenez-vous : ne prenez que le strict minimum, le reste sera fait plus tard (l'idéal serait même de ne rien modifier de ce qui est proposé par défaut) ! Vos choix étant faits, tapez Enter, passez à "install" et armez-vous de patience.

Happy end

Si l'installation s'est terminée avec des messages d'erreur, sélectionnez encore "configure", puis quittez dselect. Bienvenue sous *Debian 1.3* !

Les trucs et astuces

Il s'agit ici de montrer quelques spécifités de *Debian Gnu/Linux* à ceux qui ont déjà acquis une certaine expérience de l'administration de *Linux*.

BootStrap

La séquence de démarrage de *Debian Gnu/Linux* est dans le plus pur style *Système v* : lors du boot, les scripts présents dans /etc/rc.x (où x est le runlevel, cf. Dream prof) sont exécutés. Leur rôle est de contrôler le démarrage des divers services systèmes (réseau, syslogd, X11...). Les scripts peuvent soit démarrer, soit stopper ces services. Le rôle de chacun, ainsi que l'ordre dans lequel ces scripts sont exécutés, est en partie déterminé par le nom dudit script. En effet, ce nom est de la forme [SK][0-9]{2}[A-Za-z]+(cf. article sur les expressions régulières dans le précédent numéro). Ainsi, un nom de fichier commençant par S indique qu'il s'agit de lancer (Start) un service alors qu'un K indique que le script sert à terminer un service (Kill). Le nombre qui suit indique la priorité. La chaîne de caractères terminant le nom de fichier sert d'identificateur, son choix est libre. Exemple : S01foo est le premier (01) script exécuté et démarre (S) le service foo.

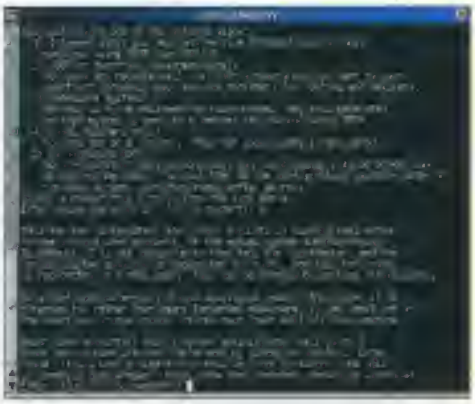
A chaque service correspond un script. En conséquence, pour ajouter un service, il faut ajouter un fichier correspondant et non en modifier un déjà existant. Certains services étant démarrés dans plusieurs runlevels, on utilise souvent des liens de /etc/rc.x/S01foo vers /etc/init.d/S01foo.

`/etc/alternatives`

Ce répertoire permet de faire cohabiter plusieurs versions d'une même application. Par exemple, il est possible d'installer à la fois *Tcl 7.4* et *7.5*. On aura dans ce cas deux exécutables : /usr/bin/tclsh7.4 et /usr/bin/tclsh7.5. Le fichier /usr/bin/tclsh sera en fait un lien vers /etc/alternatives/tclsh et c'est là que l'on peut sélectionner l'une ou l'autre des deux versions grâce aux liens (/etc/alternatives/tclsh->/usr/bin/tclsh7.4 ou /etc/alternatives/tclsh->/usr/bin/tclsh7.5). Ce processus est géré automatiquement par dpkg mais il est également possible d'intervenir "à la main".

`/etc/X11/config`

Pour s'acquitter de certaines tâches d'administration courantes relatives à *X*, un seul fichier de configuration est à éditer sous *Debian*, au lieu d'une dizaine sous un *Unix* classique. Ce fichier /etc/X11/config sert à sélectionner des options de lancement à l'aide d'une syntaxe très simple. Par exemple, on désire changer le mode de lancement de *X* et faire en sorte qu'il ne soit plus nécessaire d'utiliser *Startx* mais *Xdm*. Il suffit dès lors d'ajouter à /etc/X11/config les deux lignes suivantes pour que **Xdm** soit lancé dès le boot (à noter que sous *Slackware*, par exemple,



Configurer un programme complexe ? Facile, avec le dpkg !

Je veux m'amuser !

"Le principal objectif de Linux est le fun" (Linus Torvolds). Alors, le client-serveur, les bases de données, c'est bien beau mais il faut surtout s'amuser ! Debian propose un vaste choix d'excellents jeux : Lincity, X-pilot, Gnu chess, Battalion (nécéssite Mesa), Mirrormagic, Air combat simulator, Abuse, Nethack, la liste est longue... Ceux qui ne trouvent pas leur bonheur peuvent aller faire un tour sur les sites Ftp pour y chercher des packages .deb de Quake, Simcity, Doom... Et si ça ne suffit toujours pas, les émulateurs Atari (STonX), Amiga (Uae) et Ms/Dos (Dosemu) permettent de réviser ses classiques !

Dream prof

Une dépendance ?

La dépendance est la relation entre des logiciels (ou plutôt entre des packages). Les dépendances sont principalement de deux types : conflit et nécessité. Un logiciel donné peut nécessiter qu'un autre soit installé pour fonctionner correctement. La dépendance précise qu'il peut aussi interférer avec un autre logiciel.

Un Daemon ?

Un Daemon (appelé "serveur" sur d'autres systèmes) est un programme qui tourne en tâche de fond et qui assure certains services du système (par exemple, la transmission automatique des mails).

Les options les plus courantes de dpkg

-i <fichier.deb> : installe ou met à jour un package
-r <package> : désinstalle le package et sauvegarde sa configuration
--purge <package> : désinstalle le package et supprime sa configuration
-l <package> : donne des informations sur le package
-L <package> : liste le contenu d'un package
-S <liste de fichiers> : recherche de quel(s) package(s) proviennent les fichiers

cela est géré via inittab) :

```
start-xdm
# lance xdm au boot
xdm-start-server
# c'est xdm qui lance X et non startx ou
xinit
```

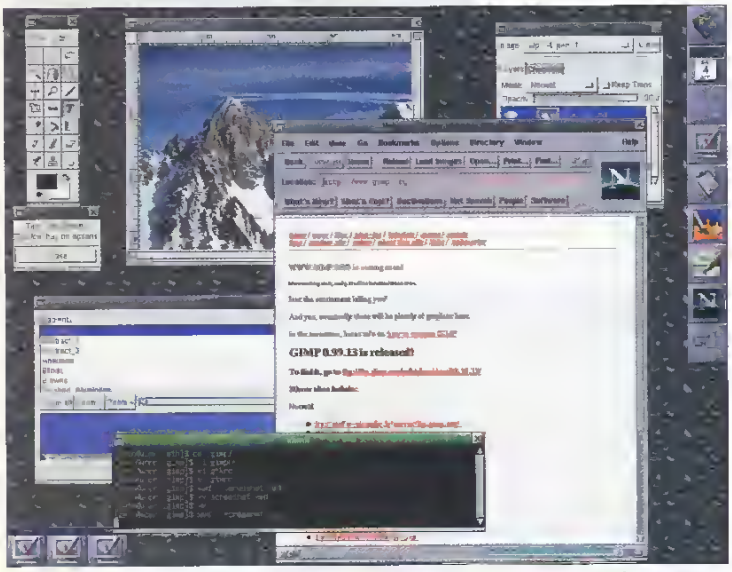
/etc/X11/window-managers

Une question qui revient fréquemment est : *"Comment faire pour changer facilement de window-manager ?"*. Sous *Debian* rien n'est plus simple : il suffit de modifier le fichier /etc/X11/window-managers. Ce dernier contient la liste des *window-managers* à utiliser, classés par ordre de préférence. Le système lancera le premier disponible.

/etc/modules

Utilisation d'alien

Alien a besoin de créer certains fichiers temporaires, il est donc indispensable de copier le fichier .rpm là où vous avez le droit d'écrire (ou, mieux, y faire un lien). Pour l'installer, tapez alien -n fichier.rpm. Le package Rpm qui sera installé aura désormais un statut exactement identique à celui des autres packages installés.



Afterstep : retrouvez l'environnement du Next sous Linux !

Ce fichier déclare les modules à charger lors de l'amorçage du système, à raison d'un module par ligne. Les modules chargés par ce fichier seront en mémoire jusqu'au prochain shutdown, à moins que l'administrateur ne les supprime expressément. On y trouve typiquement le pilote de la carte réseau et celui de la carte son. Généralement, les systèmes de fichiers et autres protocoles réseau sont chargés et déchargés dynamiquement, c'est pourquoi on mettra toujours dans /etc/modules la ligne auto en première position : elle indique que tous les modules qui ne sont pas spécifiés dans ce fichier doivent être gérés automatiquement par kerneld.

Installer un programme sans package

Comment faire lorsque vous avez besoin d'installer un programme dont il n'existe de package ni pour *Debian* ni pour *RedHat* ? Et bien il faut l'installer "à la main" mais dans ce cas, il est plus élégant de regrouper tous les programmes installés de la sorte dans un même répertoire, par exemple /usr/local. Il s'agit alors de la seule partie de l'arborescence non gérée par le *Dpkg* (hormis /home). Le programme fonctionnera très bien mais il appartient à l'utilisateur de le compiler, de l'installer, de le configurer et même, par la suite, de le désinstaller.

Les .deb qui installent des .tgz

Il peut arriver de rencontrer des fichiers .deb portant le nom de programmes commerciaux, et dont la taille est inférieure à 20 K. Un package *Debian* est constitué des fichiers originaux concernant directement le programme considéré et de plusieurs fichiers (scripts et fichiers de configuration) relatifs à son installation et utilisés par *Dpkg*. Ainsi, certains packages ne contiennent que ces derniers et lorsque vous l'installez avec *Dpkg*, celui-ci s'attend à trouver l'archive .tgz originale pour en extraire les fichiers propres au programme. Ce processus permet d'installer proprement et de faire reconnaître par *Dpkg* des logiciels commerciaux qui sont fournis uniquement sous forme d'archives .tgz (par exemple *Communicator*).

Recompiler un package

Un bon administrateur recompile lui-même les applications qu'il installe, ne serait ce que pour des raisons de sécurité. Il peut être également intéressant de recompiler une application linkée statiquement avec *Motif*, en utilisant *Lesstif* par exemple. *Debian* fournit les sources de tous les packages ainsi que les outils nécessaires pour les recompiler. Chaque package source se compose de trois fichiers : foo.orig.tar.gz (qui contient les sources distribuées par l'auteur du logiciel), foo.diff.gz (patches spécifiques à *Debian*, documentations etc.) et foo.dsc (le descriptif du package). Pour recompiler le package, la procédure à suivre consiste à décompresser d'abord les sources grâce à la commande dpkg-source -x foo dsc, puis à aller dans le répertoire ainsi créé et à compiler le package en tapant dpkg-buildpackage -b -np -ns. On obtient alors une archive .deb prête à être installée par *Dpkg*, avec les dépendances recalculées et tout ce qu'il faut ! Bien sûr, il est possible de créer de nouveaux packages .deb, c'est

Un Window manager ?

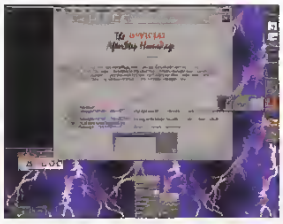
Le Window manager est un module X (appelé "client") chargé, comme son nom l'indique, de s'occuper des fenêtres. Il les décore (contours, boutons de fermeture, etc.) et gère les événements s'y rapportant (redimensionnement, déplacement, etc.)

Un noyau ?

Un noyau, ou Kernel, est la couche de plus bas niveau dans un système d'exploitation. Il assure certaines fonctions élémentaires (gestion du multitâche, etc.) et constitue un lien entre les fonctions de haut niveau et le matériel. Dans Linux, le noyau est composé d'une base et de nombreux modules externes.

Peut-on renommer les fichiers ?

De manière générale il ne faut renommer ni les répertoires ni les fichiers. En effet le dpkg s'attend à trouver certains fichiers dans certains répertoires. En modifier le nom peut mener à des erreurs.



Deux exemples de configuration sous X-window.

même encouragé ! Tous les outils et documentations nécessaires sont fournis, mais on ne rentrera pas dans les détails ici, étant donné que cela reste relativement complexe.

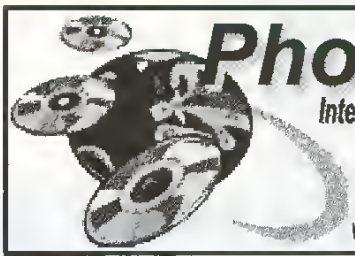
Recompiler le noyau

La recompilation du noyau sous *Debian* se fait à l'aide de la commande *make-kpkg*. Une fois le noyau configuré (par exemple à l'aide de *make xconfig*), on génère le nouveau noyau et ses modules en se plaçant dans le répertoire /usr/src/kernel-source-X.Y.Z et en entrant la commande make-kpkg kernel_image. Il n'y a plus qu'à attendre en se tournant les pouces, car quand la commande rendra la main, on aura sous /usr/src l'archive deb du nouveau noyau, que l'on installe de manière standard avec *Dpkg*. En bon serviteur, l'installation de ce package prend la peine de sauvegarder l'ancien noyau pour le cas où il y aurait des problèmes. En fait, *Make-kpkg* est assez riche en options et permet de faire beaucoup de choses, alors n'hésitez pas à lire le *Man* ! Enfin, pour tout nettoyer (enlever tous les .o, les fichiers temporaires, etc.), il faut taper make-kpkg clean.

Guillaume Girard et Jakub Zimmerman

La Debian sur Internet

www.debian.org et ftp.debian.org : le site principal de Debian.
www.fr.debian.org : un miroir en France, donc théoriquement plus accessible.
ftp.lip6.fr ou ftp.jussieu.fr : l'un des plus grands sites Ftp Linux au monde.
www.blackdown.org: tout pour Java sous Linux.



Phoenix-DP
Internet & CD Rom Amiga, PC et Mac
BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel/Fax: 05 59 82 95 00
Email: phoenix@club-internet.fr
Web: http://www.phoenix-dp.com

NOUVEAU Retrouvez tous les mois le site Web de Phoenix DP dans son intégralité, sur les CDs d'AMIGA FORMAT et DREAM.

La sélection du mois

Distant Suns 5	245 F	Aminet Set 5	199 F
Amiga Forever	399 F	Lightrom 5	310 F
Turbocalc 5 VF	699 F	Amiga Tools 7	139 F
Amiga format 20	49 F	APC & TCP 4	89 F
Fontamania	99 F	pOS pre-release	175 F
Games Room	139 F	Directory Opus 5	
Best of Mecomp	109 F	Magellan	490 F
Web It !	139 F	Network PC	240 F
Picture Manager 4	525 F	Termite TCP 1.2	340 F
Amiga Web Offline 1	59 F	IBrowse V 1.12a	250 F
AMINET 21	85 F	Net Web 2	595 F
@NET CD 2	149 F	Personal Paint 7VF	240 F

Visitez notre site Web pour découvrir tous les CD ROM Amiga, tous les descriptifs, toutes les photos de couverture et téléchargez le contenu détaillé des nouveautés, ainsi que la liste de plus de 1200 CD ROM pour PC et Mac

JEUX AMIGA SUR CD ROM

UROPA 2	299 F
TRAPPED 2	240 F
STRANGERS AGA	245 F
Akira	175 F
Arcade Classics	175 F
Assassins CD 2	210 F
Assassins CD 3	210 F
Big Red Adventure	210 F
Black Viper	175 F
Cedric	70 F
Civilisation	175 F
Evolution - Humans 3 (Disk Version Incluse)	140 F
Fighting Spirit	175 F
Flying High	245 F
Gamers Delight 2	140 F
Gloom	140 F
Golden Games	69 F
Grandslam Gamer Gold	175 F
Gulp	175 F
Kang Fu	245 F
Legends	175 F
Nemac IV	210 F
Nothing but Tetris	175 F
Pinball Illusions	110 F
Roadkill	110 F
Spherical Worlds	110 F
Trapped	245 F
Wendetta 2175	210 F

JEUX AMIGA SUR DISKS

MASTER AXE	175 F
BLOCKHEAD	110 F
ENNEMY	210 F
DUNE 2	175 F
OVERLORD	175 F
SENSIBLE GOLF	175 F
XP8	175 F
Acid Attack Compilation	175 F
Airbus A320 II	175 F
Arcade Action Compilation	175 F
B17 Flying Fortress	140 F
Blitz Tennis	140 F
Blobz AGA	210 F
Bograts	175 F
Breathless AGA	310 F
Capital Punishment	245 F
Cedric	350 F
Championship ChallengeCompilation	175 F
Chaos Engine 2 ECS/AGA	310 F
Chaos Engine 2 ECS	210 F
Civilisation	175 F
Colonization	175 F
Der Reeder ECS	175 F
Dogfight	140 F
Euroleague Manager	175 F
Exile	140 F
Extreme Racing AGA	110 F
Ext. Racing Data DisksAGA	70 F
F15 Strike Eagle 2	175 F
F19 Stealth Fighter	140 F
F117a Nighthawk	140 F
Fields of Glory	175 F
Fifa International Soccer	175 F
Flying High	245 F
Football Masters	210 F
Formule 1 Grand Prix	175 F
Formula 1 Masters	110 F
Gloom Deluxe (ECS & AGA)	140 F
Hillsea Lido ENGLISH	175 F
Hugo	280 F
Impossible Mission 2025	140 F
Jet Pilot	245 F
Kargon ENGLISH	175 F
Legends AGA	175 F
Manyk Mayhem Compil	175 F
Mega-Typhoon	210 F
Minskies	175 F
PGA Tour Golf Plus	175 F
Railroad Tycoon	175 F
Silent Service II	175 F
Skimbit AGA	175 F
Special Forces	140 F
Spherical Worlds	110 F
Sporting Spectacular Comp	175 F
Starlord	140 F
Super Skidmarks	140 F
Super Skidmarks Data Disks	70 F
Super Tennis Champs	110 F
Super Tennis Champs Data	80 F
Testament AGA ENGLISH	210 F
Theme Park AGA	175 F
Theme Park ECS	175 F
Tile Move	140 F
Timekeepers	175 F
Timekeepers Exp. Disk	110 F
Tin Toy Adventure AGA	210 F
Tiny Troops ENGLISH	245 F
Tommy Gun	210 F
Trapped	245 F
U.F.O.	175 F
Valhalla 3 ENGLISH	245 F
Watchtower AGA	140 F
Wing Commander	140 F

DES CENTAINES DE CD ROM AMIGA SONT DISPONIBLES A PARTIR DE 29 Frs. DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE AMIGA GRATUIT. LE NOUVEAU CATALOGUE DETAILLE ET ILLUSTRE DE PLUS DE 1200 CD ROM POUR PC ET MAC EST DISPONIBLE AU PRIX DE 18 F.

BON DE COMMANDE

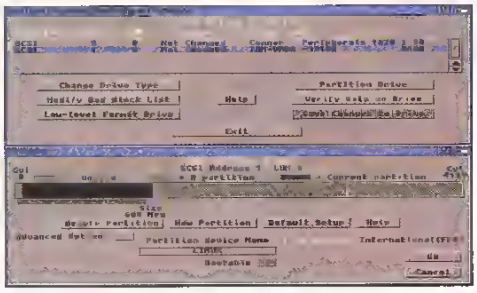
Nom: Prénom:
Adresse:
Code Postal: Ville:
Articles:.....
.....
.....
Frais de port Logiciels + 30 Frs Materiels + 90 Frs
TOTAL:.....
Règlement par:
O Chèque O Mandat
O Contre Remboursement + 30 F O Carte Bancaire
N°:
Expirant le: Date et signature:

PHOENIX-DP BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel / Fax 05 59 82 95 00 Email phoenix@club-internet.fr Web http://www.phoenix-dp.com

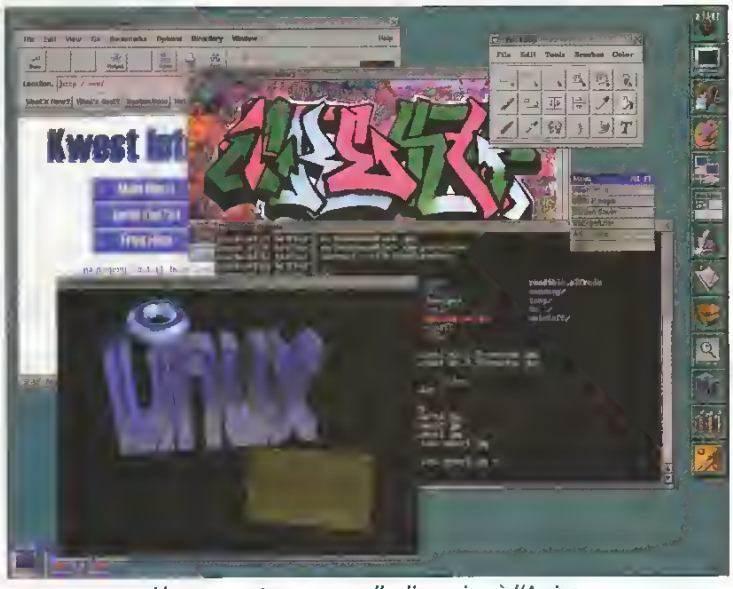
Installation de Linux sur Amiga

Dream affre aujourd'hui à ses lecteurs une distributian de Linux simple à installer. Qu'an se le dise : le puissant système d'exploitation Linux fonctianne aussi sur Amiga !

Utiliser *X-window*, programmer en *Tcl/tk* ou en *Java*... Toutes ces choses merveilleuses dont nous parlons depuis plusieurs mois dans Dream sont accessibles aux utilisateurs d'Amiga. Pour ce faire, il suffit d'installer *Linux*. Mais notre volumineux courrier le prouve : c'est bel et bien cette première étape qui pose le plus de problèmes aux débutants. Aussi, nous vous offrons aujourd'hui une nouvelle distribution de la *Watchtower*, améliorée par nos soins. Désormais, plus de problème : nous avons rendu quasiment toute l'installation automatique, plus besoin de taper de longs scripts ! On repart de zéro...



Attention au partitionnement du disque !



Linux opporte une nouvelle dimension à l'Amigo.

Le matériel qu'il faut avoir

La première chose dont il faut disposer, c'est d'une *Mmu* (Memory management unit, unité de gestion de la mémoire). Pour vérifier la présence de ce composant électronique sur votre carte mère, il suffit d'utiliser un logiciel tel que *Sysinfo* ou *SysSpeed*. Si vous ne disposez pas de *Mmu*, alors point de salut. L'installation de *Linux* est impossible. Deuxième point à vérifier : avez-vous un *Fpu* (coprocesseur arithmétique) ? Son absence ne vous empêchera en aucun cas d'installer *Linux*, il vous faudra juste prendre gare à utiliser un noyau qui émule les fonctions d'un *Fpu* (vmlinux-2022-NOFPU, sur le CD-Rom du mois). Troisième point, et non des moindres : le disque dur. L'installation de *Linux* nécessite impérativement une partition d'au moins 150 Mo. Cette partition doit être vidée tous les fichiers Amiga qu'elle peut contenir, car nous allons la re-formater. L'idéal serait même d'utiliser carrément un nouveau disque dur. Peu importe qu'il soit Scsi ou Ide

Ce sont là les seules restrictions matérielles quant à l'installation de *Linux* sur Amiga. Tous les modèles de processeurs, de mémoires, de cartes graphiques, de cartes réseau, etc., seront reconnus sans aucun problème. Signalons tout de même que l'installation à proprement parler utilisera un espace temporaire d'environ 50 Mo sur l'une de vos partitions Amiga.

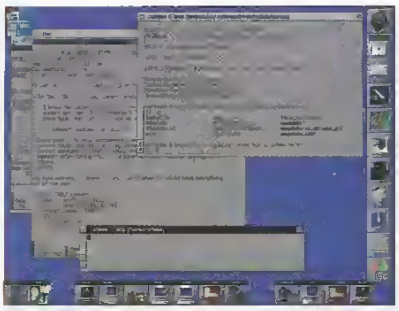
Copie des fichiers nécessaires sur un disque Amiga

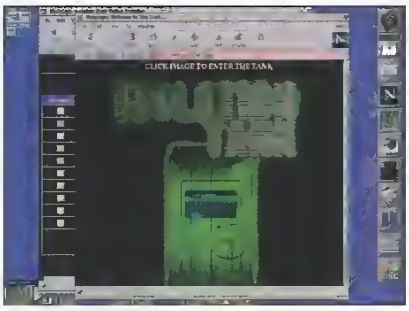
Cette étape est relativement simple. Il s'agit de copier tout le répertoire Linux68k du CD-Rom de ce mois-ci sur une de vos partitions Amiga. Première remarque : il faut copier ce répertoire à la racine de votre partition Amiga. Une fois copié, il faut renommer le répertoire Linux68k en "linux" (uniquement en lettres minuscules). Deuxième remarque : cette partition Amiga doit être formatée en mode *Ffs* (Fast file system). C'est le mode par défaut depuis le *Workbench 2.0*. Evitez tout autre mode de formatage exotique, y compris le très chaotique *Afs* (Amiga file safe). Si vous n'avez aucune idée du type de formatage de votre disque dur, ne vous inquiétez pas. Cela veut dire qu'il est en *Ffs*.

Préparer les partitions Linux

Dans cette partie, nous allons utiliser l'utilitaire *HDToolBox* livré avec le *Workbench* pour apporter des

Un exemple d'écran X-window.





Transformez votre Amiga en station de travail !

modifications aux partitions du disque dur sur lequel nous allons installer *Linux*. Typiquement, *HDToolBox* se trouve dans le tiroir *Tools* de la partition contenant le *Workbench*. Attention : toute mauvaise manipulation avec *HDToolBox* peut entraîner la perte totale des informations contenues sur une partition, voire sur un disque dur tout entier. Par précaution, quittez tous les programmes qui pourraient avoir à lire ou à écrire des informations sur votre ou vos disques durs, puis lancez seulement ensuite *HDToolBox*.

Choisissez, dans la liste qui vous est proposée, le disque sur lequel vous souhaitez installer *Linux*. Puis cliquez sur le bouton Partition drive. Vous devriez voir apparaître un large rectangle horizontal contenant une zone en noire (la première en partant de la gauche), puis d'autres zones hachurées. Ce sont vos partitions. S'il reste des zones de la même couleur que le fond de l'écran, alors ce sont des zones non utilisées. Cochez l'option *Advanced options* (pour disposer de plus d'informations).

Pour *Linux*, nous avons besoin de deux partitions. La première sera utilisée comme mémoire secondaire (swap). Sa taille est libre, mais il est raisonnable qu'elle fasse deux fois la taille de votre mémoire Ram (exemple : si vous disposez de 16 Mo de Ram, alors choisissez 32 Mo pour la partition swap). La seconde partition contiendra tous les fichiers du système *Linux* et ses applications. Pour elle aussi, sa taille est libre, mais il vous faudra 100 Mo au minimum pour installer un *Linux* de base.

Sauf s'il s'agit d'un disque dur neuf, votre première étape consistera à effacer une ou des partitions Amiga : sélectionnez la partition concernée (elle doit s'afficher en noir, avec mention de sa taille en Mo), puis cliquez sur le bouton *Delete partition*.

Une fois que vous disposez de suffisamment de place, cliquez sur le bouton *New partition*. Sélectionnez ensuite un des espaces vides du grand rectangle. Ajustez la taille de votre nouvelle partition, en faisant coulisser le petit triangle inférieur. Donnez-lui un nom dans la case *Partition device name*. Vérifiez que la case *Bootable* n'est pas cochée. Cliquez sur *Change*.. Dans ce nouvel écran, décochez la case *Automount this partition*. Puis, revenez à l'écran précédent en cliquant sur ok. Répétez la même opération pour créer la deuxième partition. Les noms que vous donnez à vos partitions n'ont aucune influence sur le reste de l'installation. Pour valider tout cela, cliquez sur ok. Vous revenez alors à la première liste que vous proposait *HDToolBox*. Si vous êtes satisfait des réglages que nous venons de faire, cliquez sur le bouton *Save changes to drive*. Sinon, il est toujours possible de recommencer en cliquant à nouveau sur le bouton *Partition drive*.

Prenez des notes

Préparez un papier et un stylo. Nous avons des informations de la plus haute importance à noter. Il s'agit des noms, dans la norme *Unix*, de vos partitions *Linux* et de la partition Amiga sur laquelle se trouve notre répertoire "linux". Ces informations sont très importantes, elles vous seront demandées au lancement de notre script d'installation.

Chaque partition porte un nom de quatre caractères. Les deux premiers caractères sont soit "hd" (s'il s'agit d'un disque Ide), soit "sd" (s'il s'agit d'un disque Scsi). Le troisième caractère est une lettre indiquant le numéro d'ordre du disque dur sur la chaîne : "a" pour le premier disque, "b" pour le second, etc. Le quatrième caractère est un chiffre indiquant le numéro de la partition (dans l'ordre donné par *HDToolBox*, de la gauche vers la droite) :

"1" pour la première, "2" pour la deuxième, etc. Toutes les lettres sont en minuscules.

Prenons un exemple. Nous n'avons qu'un disque dur sur le port Ide interne d'un *Amiga 1200*. La partition où réside le répertoire "linux" est la première : elle s'appelle "hda1". La partition destinée au swap de *Linux* est la quatrième : elle s'appelle "hda4". La partition destinée au système *Linux* est la cinquième : elle s'appelle "hda5". Prenons un deuxième exemple. Nous disposons de deux disques durs Scsi sur un *Amiga 3000*. La partition sur laquelle réside le répertoire

AMIGA FOREVER

Premier émulateur **AMIGA** officiel pour PC Pentium™

Le CD-ROM contient le logiciel d'émulation, l'AmigaOS et les ROMs. Il suffit d'un simple clic à la souris pour obtenir un Amiga pleinement fonctionnel à l'écran. Contient aussi l'émulation de la carte graphique Picasso96, un logiciel de communication Amiga et PC sous Windows95/NT et des logiciels Amiga. Disponible courant décembre.

399 F

Wordworth 6

Le plus populaire des traitements de textes AMIGA en version Française intégrale. ~~540 F~~

450 F

Prix spécial de **mise à jour** d'une ancienne version de Wordworth vers Wordworth 6 ou reprise d'un traitement de texte Amiga concurrent. Envoyer les discs originaux + le n° de licence. ~~315 F~~

290 F

Aminet Bumper Bundle !

Aminet Set 1 + Aminet Set 2 + Aminet Set 3 + Aminet Set 4 + Aminet Set 5 + Aminet 20 + Aminet 21

Soit 22 CD-ROMs pour 699 F seulement !

Aminet 22
15 décembre
75 F

Plus de 200 CD-ROMs pour Amiga sont disponibles ainsi que de nombreux périphériques... Demandez le catalogue gratuit !!!

Venez visiter notre site Web !!!
www.fdsoft.com

Pour commander, découpez et envoyez le bon de commande ci-dessous à :
Free Distribution Software, 82 rue de Sailly, BP 134, 59453 Lys Lez Lannoy Cedex
Vous pouvez aussi commander par téléphone : **03.20.02.06.63** ou par fax : **03.20.82.17.99**

NOM /Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....
VILLE : .....
Téléphone : .....

Désignation	Qté	Prix
Frais de port forfaitaire	1	35 F
Montant total de la commande		

Ci-joint mon règlement par ( ) Chèque, ( ) Mandat, ( ) Carte Bancaire n° :
! ! ! ! ! Exp ! ! !
Date et signature

Dream prof

C'est quoi une partition ?
Créer des partitions sur un disque dur revient à découper le disque en plusieurs zones. Même si l'on ne possède toujours qu'un seul disque dur, l'ordinateur, lui, croit que l'on en possède plusieurs. Chaque partition peut être formatée indépendamment des autres.

Peut-on installer Linux sur une cartouche Syquest ?
Il est tout à fait possible d'installer Linux sur une cartouche insérée dans un lecteur Scsi (Syquest, Nomai, Zip, etc.). Mais attention : la distribution actuelle de la Watchtower ne reconnaît que les numéros d'ID 0 et 1. Pensez donc bien à mettre votre lecteur Scsi sur l'une de ces deux positions.

"linux" est la deuxième du disque No 1 : elle s'appelle "sda2". La partition destinée au swap de Linux est la première du disque No 2 : elle s'appelle "sdb1". La partition destinée au système Linux est la deuxième du disque No 2 : elle s'appelle "sdb2".
Une fois que vous aurez noté correctement toutes ces informations, cliquez sur le bouton Exit pour quitter HDToolBox. Votre Amiga va certainement redémarrer. C'est normal. Priez pour n'avoir pas effectué de mauvaise manipulation...

Installation de Linux sur le disque[1]

Nous allons passer à l'installation des fichiers du système Linux sur votre disque dur. Allez dans le répertoire
"linux" que vous avez copié tout à l'heure. Lancez l'un des quatre scripts du tableau 1, suivant la configuration matérielle que vous possédez.
Après un petit temps de chargement, l'écran devrait rester gris pendant quelques secondes. Puis il devrait devenir noir avec plusieurs dizaines de lignes de textes qui s'affichent. Elles décrivent votre configuration (en tout cas telle
que Linux l'a reconnue) ainsi que les différentes étapes internes au lancement de Linux. Si tout se passe bien, le défilement se terminera par la ligne suivante, qui vous demande de vous identifier :

```
(none) login:
```

Si tel n'était pas le cas alors, pour une raison ou une autre (manque de mémoire, pas de Mmu, etc.), il ne sera pas possible d'installer Linux sur la configuration actuelle de votre machine. Désolé.
En revanche, si cette ligne apparaît bien, identifiez-vous en tant que "root" (le super utilisateur). Pour la première partie de cette installation, nous allons devoir récupérer puis exécuter un des script se trouvant dans notre répertoire "linux". Pour cela, il faut entrer cinq lignes d'instructions. Nous avons essayé de limiter au maximum les saisies de lignes de commandes, mais les suivantes ne peuvent pas être entrées par quelqu'un d'autre que vous. Ressortez le papier sur lequel vous avez noté les noms de vos partitions Linux et Amiga, nous allons en avoir besoin maintenant. Tapez les lignes suivantes en remplaçant les XXXX (première et troisième lignes) par le nom de votre partition Amiga contenant le répertoire "linux" (par exemple, "hda1" ou "sda2").

```
mount -t affs /dev/XXXX /mnt
cp /mnt/linux/dream1 /tmp
umount /dev/XXXX
chmod 777 /tmp/dream1
```

Maintenant, nous allons exécuter ce script, qui va s'occuper d'installer les archives Linux et Watchtower sur votre disque dur. Pour ce faire, il suffit juste de taper le nom de ce script :

```
/tmp/dream1
```

Le script commence par vous demander le nom des trois partitions qui nous intéressent, celles que vous avez notées auparavant sur un papier. Il vous demandera ensuite de confirmer. A ce moment, il encore possible d'arrêter l'installation en tapant "n". Mais si tout vous semble correct, tapez "o".
A ce stade, vous pouvez vous tourner les pouces pendant un petit moment, l'ordinateur va travailler tout seul. Pour ceux que cela intéressent, voici ce qui l'Amiga est en train de faire pendant que vous buvez un café : d'abord, le script prépare la partition swap, ainsi que celle qui servira aux fichiers Linux. Puis, il décompresse et installe la distribution Watchtower, qui comprend les fichiers essentiels au système Linux. Vous devriez voir apparaître quatre messages d'erreur de la part de la commande "tar". N'en tenez pas compte. Après cela, le script va créer ce que l'on appelle la "fstab". Pour révision la fstab est la liste des disques et des partitions qui seront activés au démarage de Linux. Vous pouvez alors décider d'y inclure ou non votre partition Amiga sur laquelle se trouve notre répertoire "linux". Cela peut être utile pour échanger, à l'avenir, des fichiers entre AmigaOS et Linux. Si tel est votre choix, répondez à la question par "o", sinon tapez "n". Le script va maintenant installer les sources de Linux, qui sont indispensables si l'on veut pouvoir compiler n'importe quelle application (c'est à dire rendre utilisable sur Amiga toutes les applications offertes chaque mois sur le CD-Rom de Dream, dans le répertoire Linux). Puis, un script nommé adduser est lancé (il vous permettra de créer des comptes utilisateurs). Enfin, tout le package XFree68 (X Window) va s'installer à son tour avec... Un clavier français (et oui) ! Dans la foulée, précisons qu'un deuxième script d'installation est également copié. Cette première phase termi-

Kde, le top des window managers, fonctionne aussi sous Linux m68k.

Tableau 1		
Script à lancer	Fpu	Moniteur Vga ou Multisynch
linux-ram-pal	J'ai	Je n'ai pas
linux-ram-vga	J'ai	J'ai
linux-ram-nofpu-pal	Je n'ai pas	Je n'ai pas
linux-ram-nofpu-vga	Je n'ai pas	J'ai

Tableau 2		
Script à lancer	Fpu	Moniteur Vga ou Multisynch
linux-hd-pal	J'ai	Je n'ai pas
linux-hd-vga	J'ai	J'ai
linux-hd-nofpu-pal	Je n'ai pas	Je n'ai pas
linux-hd-nofpu-vga	Je n'ai pas	J'ai

née, appuyez sur la touche Return pour faire redémarrer votre Amiga.

Installation de Linux sur le disque (2)

Pour être tout à fait opérationnels, nous avons encore quelques manipulations à effectuer. Mais, cette fois-ci, sur le *Linux* que vous venez d'installer. Pour lancer *Linux* à partir du *Workbench*, vous allez utiliser l'un des quatre scripts du tableau 2 (ils sont dans le tiroir "linux"), selon votre configuration. Mais avant de lancer l'un de ces scripts, il convient de l'éditer pour y remplacer les XXXX par le nom de votre partition *Linux*, celle qui contient les fichiers du système (et que vous avez dû noter, normalement). Désormais, à chaque fois que vous voudrez lancer *Linux*, vous n'aurez qu'à double-cliquer sur l'icône de ce script. Faites-le dès maintenant, d'ailleurs. Comme précédemment, l'écran devrait rester gris quelques secondes, puis passer au noir avec tout un tas de renseignements divers. Et là encore, la phrase finale vous demandera de vous identifier en entrant votre login. Le seul compte utilisateur qui existe actuellement est "root". Souvenez-vous que son mot de passe est "linux" (tout en minuscules).

Une fois la session ouverte, une invite attend vos commandes. Nous allons exécuter le deuxième script d'installation, en tapant son nom :

```
cd /
cp /root/dream2
cd /root
/dream2
```

Ce court script va juste mettre à jour la liste des librairies installées et corriger quelques petits bogues de la *Watchtower* originale.

C'est gagné !

Félicitations, vous disposez maintenant d'un système *Linux* en parfait état de marche. Vous pouvez par exemple tester l'interface graphique *X-window* en tapant la commande "startx".

Mais ce n'est que le début de l'aventure. Le mois prochain, dans la rubrique "En pratique", nous irons plus loin. Nous verrons la façon de configurer *Linux*, *X-window* et le réseau, ainsi que l'installation d'applications et l'ajout de comptes utilisateurs.

Vincent Oneto

A.D.F.I. Appplication

Téléphone 04 73 34 34 34

Vente en magasin et par correspondance

47 avenue de la libération 63000 Clermont Ferrand

Port total sans matériel = 40 F
Port total avec matériel = 70 F
Assurance 0 à 6000 F = +30 F
Assurance 0 à 10000 F = +60 F
Paiement différé = gratuit
Paiement en 2 fois = +50 F
Paiement en 3 fois = +100 F
Lettre recommandée = 70 F

Virement postal = +20 F
Virement bancaire = +20 F
Étranger (en Europe) = +15 F
Eurochèque = +15 F
Traitement prioritaire par CB = +20 F
Chèque étranger = +15 F
Annulation = 120 F
Devis spécifique = 150 F

CRÉATIONS A.D.F.I.

A B E le réparateur de disque dur 470 F
Jeux éducatif Décollages 290 F
Thème pour Décollages La mer/Colorchage 140 F/130 F
Thème pour Décollages Espace/Alphabet 125 F/120 F
Cours Bien débuter sur le Workbench 2 190 F
Cours Bien débuter sur le Workbench 3 190 F
Cours Annabella sur le basic GFA 320 F
Cours Jennifer sur le basic Amos 190 F
Pilotes A.D.F.I. pour Canon et Stylus 190 F
Spouleur A D F.I 190 F
Manuel de PageStream français 550 F
Gabarits A D F1 pour PageStream 240 F
Scripts A D F1 pour PageStream 240 F
Banque d'image Festivité A D F1 240 F
Banque de Texture A D F1 240 F
Cours Ophelie ASM sur l'assembleur 390 F
Macros ASM (Extrait de Hisoft Devpac 3 50) 490 F
Aide Hypertexte (Extrait de Hisoft Devpac 3 50) 390 F
Encyclopédie A D F1 Tome 1 Exec ou 2 Le matériel 320 F

EXCLUSIVITÉS A.D.F.I

PageStream 3 3 tout en français avec manuel 1690 F
Drapeaux du monde en 3D 340 F
Effets de Gary pour PageStream 290 F
Extension Borders pour PageStream 600 F
Extension TextFx2 pour PageStream 490 F
Filtre WordWorth pour PageStream 230 F
Filtre IFFDTXT pour PageStream 60 F
Filtre ProPage pour PageStream 60 F
Filtre JPEG pour PageStream 230 F
Moteur de fonte True type pour PageStream 290 F
Fonte famille Studio (en 48 fontes) 340 F
Éditeur de fonte TypeSmith 490 F
Dessin DrawStudio disquette/cédérom 790 F/980 F
Retouche d'image Art Effect version 1 5/version 2 540 F/980 F
Langage C ANSI-C++ StormC 2 1890 F
Module P OS pour StormC/PowerUp pour StormC 330 F/1090 F
PowerASM pour StormC/StormPower ASM 3.0 540 F/940 F
HiSoft Devpac 3 50 avec aides, macros, cours 795 F
Créateur d'interface Storm Wizard 540 F

SÉLECTION MATÉRIELLE A.D.F.I.

Imprimante Stylus Color 400=1440 F/ 600=1940 F/ 800=2940 F
Modem Courier Numéris = 3590 F/Courier Voice= 1890 F
Modem Sporter Flash = 1140 F
Carte accélératrice Blizzard 1230 IV = 840 F/1260 = 2890 F
Contrôleur Fast SCSI 2 pour Blizzard 530 F
Coprocesseur 68882 50 Mhz 380 F
Blizzard 603e PowerPC 175 Mhz sans 68030 2889 F
Blizzard 603e PowerPC 175 Mhz avec 68030 à 50 Mhz 3249 F
Blizzard 603e PowerPC 200 Mhz sans 68060 3590 F
Cyberstorm MK3 Fast SCSI avec 68060 4790 F
Contrôleur SCSI pour Cyberstorm 590 F
Cybervision 64 3 D/Scandoubler Cybervision 1490 F/590 F
Picasso IV 2790 F
Amiga A1200 avec Pack Magic® 2589 F
Amiga A1200 Disque dur avec Pack Magic® et Scala® 3189 F
Amiga A1300 en tour 3389 F
Amiga A1400 en tour avec Zorro II 4989 F
Amiga A1500 en tour avec Zorro III 6389 F
Tour Micronic/Coque clavier A1200 1389 F/389 F
Scanner Epson GT5500 SCSI = 2490 F/GT 8500 SCSI = 3190 F
Écran SVGA garanti sur site 14" = 1490 F/15" = 1990 F
OS 3.1 (ROM, disquettes, manuels) selon Amiga 490 F/590 F
Souris/Joystick cruiser/Joystick turbo 165 F/169 F/199 F
Topolino/Topolino A2000/Souris PC luxe 245 F/290 F/60 F
Ariadne/Parnet/Sernet 1590 F/165 F/249 F
Disque dur 2½ 340 MO = 990 F/2 GO = 1989 F/3,7 GO = 3390 F
Disque dur 3 ½ IDE 4,3 GO = 1889 F/SCSI 2 GO = 2090 F
Barette SIMM 8 MO =250 F/16 MO = 540 F/32 MO = 1290 F

SÉLECTION LOGICIELLE A.D.F.I.

Miami/Ibrowse/Net WEB 2 339 F/420 F/595 F
Asim CDFS 480 F
Scanquix Epson = 540 F/HP ou Paragon = 560 F/Artec =570 F
Wordworth français/TurboCalc français 540 F/480 F
Organizer français/Personnal Paint 7.1 349 F/295 F
Aminet (8,10,12,13 sous réserve = 45 F)/18,19,20,21 = 79 F
Aminet set (1,2 sous réserve = 165 F)/3,4,5 = 199 F

La Cyberstorm Ppc 604e, un Power Pc dans l'Amiga

Un mythe ! Depuis deux ans qu'on l'attendait, la technologie Power Pc arrive enfin sur Amiga. Une révolution ou un simple avant-goût de la prochaine génération ?

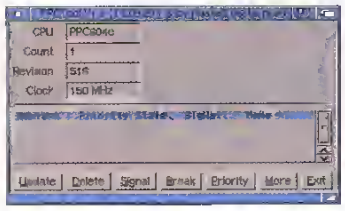
• Dernière minute

Selon l'éditeur allemand Haage & partner, la solution logicielle livrée avec les cartes PowerUp ne serait même pas optimale pour les développeurs (les seuls à être éventuellement intéressés par ces cartes). Plus d'informations dans la rubrique Courant alternatif

Disons-le d'emblée : la *Cybestorm Ppc* est une carte accélératrice pour *Amiga 3000* et *4000* à base de... *68060*. Autrement dit, si l'on possède déjà un *68060* dans son Amiga, cette carte n'accélérera rien du tout. Et le *Power Pc 604e*, ce composant ultra-rapide dont les médias ne cessent de nous chanter les louanges ? S'il est bien présent sur la carte, ce micro-processeur-là ne sert à rien pour l'instant. Totalement incompatible avec les 680X0 de l'*Amiga*, il ne s'éveille que lorsqu'on lance un logiciel spécialement écrit pour lui. Seul problème, ce genre de logiciels n'existe pas encore...

Destinée aux développeurs

Un peu trop portée aux nues par la communauté *Amiga*, le destin de cette carte n'est pas d'être vendue au grand public. Non, il s'agit en fait d'un produit spécialement conçu pour les développeurs, ceux-là même qui souhaitent tester dès aujourd'hui les programmes qu'ils préparent pour la future génération d'*Amiga*, les *Power Amiga*, dont la sortie est prévue pour octobre 98. Le prix annoncé, aux alentours de *9000* francs, suffit d'ailleurs à prouver que la *Cyberstorm Ppc* vise une élite. L'intérêt du Power Pc est juste ici de vérifier la bonne stabilité d'un logiciel en développement, absolument pas de rendre l'Amiga plus rapide. Nous en voulons pour preuve les résultats pas vraiment extraordinaires obtenus lors de nos tests et la conception même de la carte : sur la *Cyberstorm, le Ppc 604e* est juste un co-processeur du *68060*, au même titre qu'un *Fpu* standard (co-processeur arithmétique).



Incapable de reconnaître le bon Ppc.

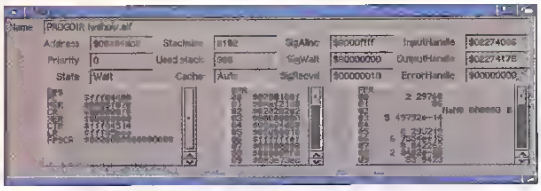
Autrement dit, le *68060* reste le seul maître à bord. Quand il ne comprend pas une instruction, il la passe au *Power Pc* et attend un résultat quelconque en retour. Dans cette conception, les 200 MHz du *Power Pc* ne sont pas pleinement exploités, puisque chaque opération passe par un goulot d'étranglement qui est la vitesse du *68060* : *50* MHz... On ne peut dès lors pas parler de système "multi-processeurs". Au contraire des futurs *Power Amiga*, dans lesquels le *Power Pc* fera véritablement office de Cpu.

Installation

Le plus impressionnant de prime abord est la taille de la carte. Reprenant les dimensions exactes de sa grande soeur, la *Cyberstorm MkII*, la *Cyberstorm Ppc 604e* contient un *68060* à *50* MHz, un *Power Pc 604e* à 200 MHz, un chipset *Ultra wide scsi*, quatre connecteurs pour barrettes Simms 32 bits (mémoire maximum de 128 Mo) et un connecteur *Ultra wide scsi*. Compacte. Mais un peu "cheap" : le contrôleur Scsi n'est pas auto-terminé, aucune nappe *Ultra wide scsi* n'est fournie (les anciennes nappes Scsi sont inutilisables), aucune trace non plus des deux terminateurs *Ultra wide scsi* (les terminateurs Scsi classiques, tel le cavalier On/off d'un lecteur *Zip*, ne sont plus reconnus) et il manquait même une patte de fixation sur l'un des supports Simms ! Le manuel n'est pas terrible non plus : on nous explique comment insérer la carte et seulement ensuite qu'il fallait d'abord installer de nouvelles libraries pour qu'elle fonctionne ! A ce propos, un fichier d'explication fourni sur la disquette d'installation est relativement alarmant : *"Nous sommes désolés, mais nous n'avons pas eu le temps d'écrire un script d'installation. Il faudra copier vous-mêmes les nouvelles librairies à partir d'une fenêtre Shell, à l'aide de la commande Copy"*. Voilà ce qui s'appelle mettre en confiance !

Vous avez dit vitesse ?

La carte mise en place et deux cavaliers de la carte mère positionnés sur *External*, notre *Amiga 4000* a démarré comme si de rien n'était... Si ce n'est que ses performances globales sont passées de *66,87* millions d'opérations par seconde à moins de 5 millions ! Une véritable tortue ! La faute en incombe à la nouvelle version de la *68060 library* qui, maintenant, désactive par défaut les caches essentiels du *68060*. Il suffit d'insérer la commande *Cpu060* dans la startup-sequence pour que tout rentre dans l'ordre. On aurait tout de même apprécier d'apprendre ça dans le manuel, sans

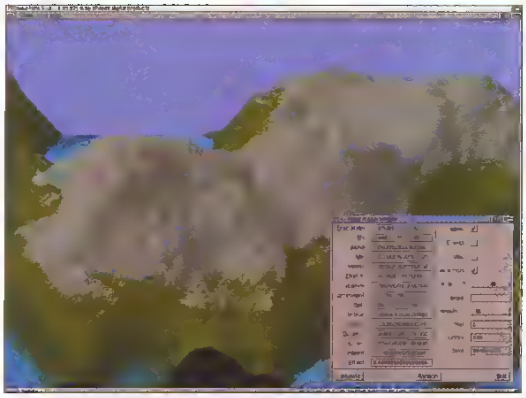


La Ppc 604e est surtout destinée aux développeurs.

Les cartes Ppc, une vieille histoire

Lorsque, en avril 1995, Phase 5 a annoncé pour la première fois le développement de ses cartes Power Pc, il était question de procéder en deux temps. La première étape était de livrer fin 1995 des cartes bi-processeurs, constituées d'un 68030 à 50 Mhz et d'un Power Pc 603e à 100 Mhz, uniquement pour les développeurs. La seconde étape était de livrer en juin 1996 des cartes constituées de un ou plusieurs Power Pc 603e ou 604e, sans aucun 680X0 et destinées au grand public. Aujourd'hui, fin 1997, nous commençons à peine à apercevoir les cartes des développeurs. La raison d'un tel retard ? Amiga Technologies avait promis de financer le projet et de développer un AmigaOS en version Ppc. Ce qui n'a jamais été fait.

avoir à le deviner tout seul.
Le premier réflexe est bien entendu de lancer les démos proposées sur le CD-Rom qui accompagne la carte, en commençant par les logiciels commerciaux. La déception est une nouvelle fois au rendez-vous : on ne voit que des slide-shows d'écrans avec la mention *"cette application sera à l'avenir conçue spécialement pour le Power Pc"*. Ah si, la démo de *Ppaint 7* fonctionne. Mais après vérification, on s'aperçoit qu'il s'agit en fait de la bonne vieille version pour *68000*...
Reste les petits sharewares de Phase 5. *Ppc tool* est un utilitaire qui compte le nombre de *Power Pc* dans la machine (super utile ..), fourni des informations sur son fonctionnement et est incapable de reconnaître la vitesse de ce microprocesseur. Selon Phase 5, *"C'est normal car il ne vérifie pas vraiment la vitesse du Power Pc mais se contente juste de la déduire à partir de l'activité sur le bus du 68060"*. Ça, c'est du test ! Néanmoins, *Ppc tool* sera très utile aux développeurs car il est capable de lister le contenu de tous les registres ainsi que l'activité à un moment donné du *Ppc*. Puis viennent quelques logiciels de tests, tels *Benoît, Mountain* ou *Plane*, qui évaluent les performances du microprocesseur en lui faisant afficher des décors à partir de fractales. C'est un fait, au vu des résultats le *Power Pc 604e* calcule deux à trois fois plus vite que le *68060*. Mais peut-on réellement se fier à ces logiciels de test ? Une simple démo permettait autrefois d'afficher sur un *Quadra 650* (un simple Macintosh avec *68040* à 33 Mhz) une chaîne de montagne deux fois plus rapidement que ne le fait ici notre *Power Pc 604e* à 200 Mhz ! Disons-le, ces démos n'ont absolument rien d'impressionnant mais sont vraiment uniques : ce sont les seuls programmes de ce genre qui arrivent à être aussi lents sur un *68060* !


Les démos fournies sont un peu foibles.

Le rendu temps réel est deux fois plus rapide.

CyberGl, un atout de poids
Mais tout de même. Il est un domaine où Phase 5 est passé maître et c'est là où la *Cyberstorm Ppc* déploie toute sa puissance . *CyberGl. CyberGl* est un ensemble de routines graphiques 3D que le constructeur allemand a développé pour sa gamme de cartes graphiques, les *Cybervision*. Désormais, il est véritablement possible d'afficher et d'animer en temps réel le rendu d'un objet *Lightwave* dans une fenêtre du Workbench. Mais qu'on ne s'y trompe pas : un tel travail de la part du Power Pc ralentira comme par hasard le *68060*, preuve que nous ne sommes pas véritablement dans un système multi-processeurs. A l'inverse, monopoliser totalement le *68060* impliquera un gel complet de l'activité du *Power Pc*.

Et l'avenir ?
Pour l'heure, Phase 5 propose uniquement sa gamme de cartes *Power Pc* (dite *"PowerUp"*) en version *Amiga 3000* et *Amiga 4000*. La période de Noel devrait voir apparaître des versions plus économiques, les *Blizzard ppc*, pour *1200* et *2000*. Viendront ensuite, aux alentours de février, les *Cybervision Ppc* et *Bvision Ppc*, de nouvelles cartes graphiques qui se connecteront directement sur le bus d'extension des cartes *PowerUp*. A noter que ce bus d'extension devient une généralité sur les cartes de Phase 5. La *Cyberstorm MkII* s'en servait déjà pour s'enticher d'une carte contrôleur Scsi 2. Chose étrange, Phase 5 prévoit déjà une *Cyberstorm MkIII*, basée sur un ou plusieurs *68060* plus rapides et acceptant, sans Power Pc, la nouvelle *Cybervision*. Le constructeur allemand anticiperait-il déjà un succès mitigé pour ses *PowerUp* ? La chose est fort possible car, rappelons-le, il s'agit là de cartes réservées au développement, pas à l'accélération de logiciels grand public. Le Power Pc pourrait effectivement devenir incontournable d'ici à quelques mois, mais pour l'instant c'est vraiment un luxe.

Yann Serra

Cyberstorm Ppc 604e

En hausse
- ▲ *68060 à 50 MHz+ Power Pc 604e à 200 MHz*
- ▲ *Ultra wide Scsi*

En baisse
- ▼ *Pas vraiment multiprocesseur*
- ▼ *Pas de câbles Scsi*
- ▼ *Power Pc sous-exploité*
- ▼ *Pas de logiciel Ppc pour l'instant*

Note
★★★☆☆

Windowmaker 0.6

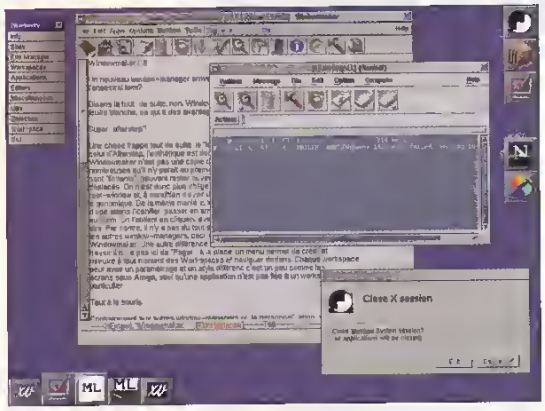
Un nouveau Window manager arrive sur nos écrans : est-ce un énième hack de l'ancestral Twm?

Disons le tout de suite : non. *Windowmaker* est un *Window manager* développé à partir d'une feuille blanche, ce qui a des avantages et des inconvénients.

Un super Afterstep ?

La première chose qui frappe l'utilisateur lorsqu'il découvre *Windowmaker* est son "look'n feel" .. Exactement identique à celui d'*Afterstep*.

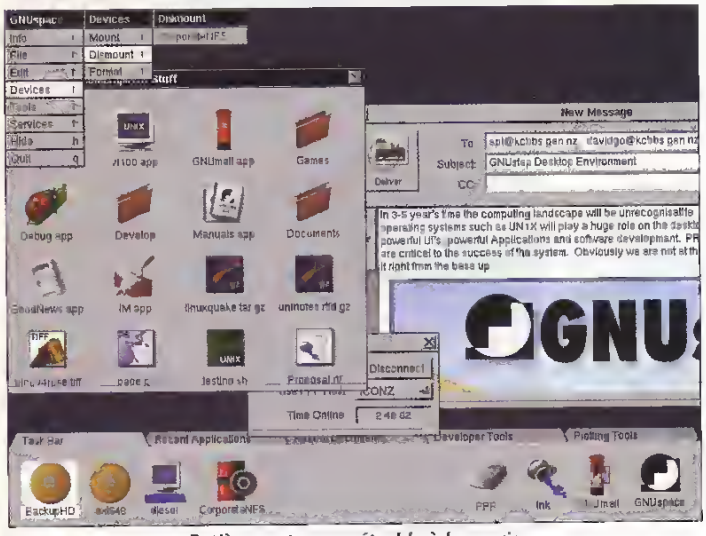
L'esthétique est donc garantie. Ceci dit, *Windowmaker* n'est pas une copie d'*Afterstep* et les différences sont plus nombreuses qu'il n'y paraît de prime abord. Les menus popup, par exemple, sont flottants et peuvent rester ouverts en permanence. Nous ne sommes donc plus obligés de cliquer sans cesse dans la root-window et, à condition d'avoir un écran assez grand, la chose est très ergonomique. De la même manière, les fenêtres disposent d'un menu d'opérations (icônifier, passer en arrière-plan, etc.), comme sous *Windows* ou *Fvwm*. On l'obtient en cliquant avec le bouton droit sur la barre de titre. En revanche, il n'y a pas du tout de liste de fenêtres comme dans tous les autres *Window managers*. Ceci tient à la philosophie très particulière de *Windowmaker*. Une autre différence fondamentale est la gestion des espaces de travail : il n'y a pas ici de "Pager". A la place, un menu permet de créer et de détruire à tout moment des workspace au travers desquels il est possible de naviguer. Chaque workspace peut avoir un paramétrage et un style différent, un peu à la manière des écrans multiples sous *AmigaOS*, sauf qu'une application n'est pas liée à un workspace particulier.



A la manière d'Openstep.

Tout à la souris

Contrairement aux autres *Window managers* où la personnalisation passe par des fichiers de paramétrage, *Windowmaker* se configure entièrement à la souris. La barre d'icônes, par exemple (qui s'appelle ici Dock, comme sous *Nextstep*), est une sorte de fourre-tout que l'on manipule exclusivement par drag'n'drop : on y dépose des applications pour les rappeler plus tard. Tout ceci est assorti de petites animations du plus bel effet. De la même manière, la composition des menus, les couleurs, les polices et les autres options sont contrôlées de manière interactive... Ou plutôt le seront, car cette version n'implémente pas encore les outils nécessaires. Dans sa version finale, *Windowmaker* permettra à l'utilisateur qui le désire de s'affranchir totalement de l'édition de fichiers, mais au prix peut-être d'une certaine rigidité.



Entièrement paramétrable à la souris.

Le Window manager de GnuStep

Windowmaker est bien plus qu'un simple *Window manager*. Il s'agit en fait de toute la couche de présentation de *GnuStep*, l'environnement orienté objet de *Gnu*. En plus d'une compatibilité *Mwm* à peu près totale, *Windowmaker* implémente les extensions et protocoles nécessaires à l'utilisation de *GnuStep*. Toute la philosophie d'utilisation est donc très différente de celle des *Window managers* habituels. Ici, l'entité élémentaire n'est pas la fenêtre mais l'application. L'application est une classe et son exécution consiste à en créer une instance, comme le prescrit le sacro-saint *Openstep*. Au début, l'utilisateur est un peu perdu, on ne sait plus trop quelle icône correspond à quoi. Plutôt désagréable. Pire, le modèle objet intrinsèque à *Windowmaker* et *GnuStep* peut être violé par des applications *X11* qui ne sont pas programmées dans le respect des standards du *X Toolkit*. Tout ce qui est *Xaw*, *Motif* et autres *Xview* marche très bien, mais des applications avec des toolkits propriétaires non standards (*Qt*, *Gtk*...) peuvent poser des problèmes, notamment avec le *Dock*. *Windowmaker* sera sûrement parfait pour le système *Gnu*, mais n'est pas bien adapté à un environnement normal, où l'on ne peut de toute façon pas tirer parti de ses possibilités. Malgré ses nombreuses qualités, il ne remplace pas *Afterstep* à moyen terme.

Jakub Zimmerman

Windowmaker 0.6

En hausse

- ▲ *Beau et très convivial*
- ▲ *Compatible Motif*
- ▲ *Compatible GnuStep*

En baisse

- ▼ *Un peu lourd*
- ▼ *Pas assez universel*

Note

★★★★★

Ovation

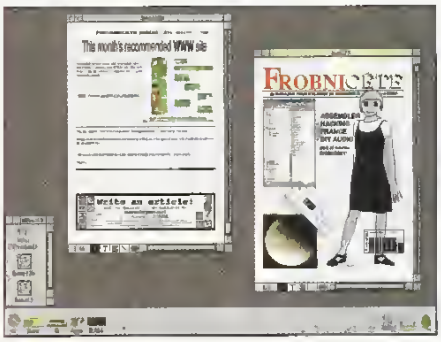
Ovation est plus un traitement de texte qu'un logiciel de Pao.

Ovation est un logiciel de Pao relativement ancien, remplacé depuis par *Ovation pro*. Il mérite cependant qu'on s'y attarde, car cela reste un produit fiable, bien suivi et finalement très bon marché. A première vue, le logiciel ne fait plus le poids face aux monstres sacrés de la Pao. Cependant on trouve ici un agréable compagnon, qui remplacera avec aisance un traitement de texte. Le logiciel est souple et simple d'utilisation. On crée des blocs et on les remplit. Il suffit de déposer une image (Sprite, Jpeg...) ou un fichier *Draw* sur la fenêtre principale pour que l'objet s'insère dans le document. On retrouve dans ce logiciel les classiques qualités ergonomiques de *RiscOs*, ce qui permet de créer en un temps record des documents de toute sorte.

Ovation rend bien des services

Pour ce qui est de la Pao, *Ovation* peut encore faire l'affaire pour des travaux de petite et moyenne envergure : chaînage des blocs, habillage, correction orthographique, feuilles de style... Rien ne manque. De surcroît *Ovation* est très peu gourmand en ressources, ce qui plaira aux possesseurs d'anciens *Archimèdes*. Mais qu'on ne s'y trompe pas : *Ovation* tout court n'a rien à voir avec *Ovation pro*, lequel est souvent désigné par les professionnels comme le meilleur logiciel de Pao, toutes machines confondues. Le prix est aussi en rapport puisque *Ovation* ne coûte moins de 900 F, alors que la version pro se rapproche des 2000 F. Soulignons le sérieux et la qualité du travail de l'auteur de ce programme, David Pilling, qui fournit de nombreux et excellents logiciels pour *Risc OS*. Le site de David Pilling est au http://www.pilling.demon.co.uk et celui de Beebug, les diffuseurs d'*Ovation*, au http://www.netlink.co.uk/users/beebug.

David Feugey



Deux documents créés avec Ovation.

Ovation

En hausse
- ▲ *L'essentiel d'un traitement de textes*
- ▲ *La convivialité*
- ▲ *Le prix*

En baisse
- ▼ *Ne peut plus être considéré comme un logiciel de Pao*

Note
★★★☆☆

Risc tracker

Un lecteur de modules pour RiscOs !

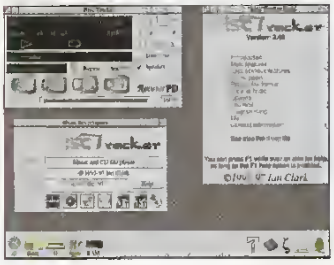
Risc tracker est un lecteur de modules amélioré qui se dégage de la masse de produits équivalents dans le Dp. Il reconnaît les formats de fichiers *Tracker, Mod, Xm, S3m, Mtm, MatrixTrk, Coconizer, Digital symphony* ainsi que les fichiers audio codés en *Mpeg3* ou les pistes d'un CD. A noter que *Risc tracker* propose la lecture directe des fichiers *S3m* sans conversion préalable, mais dans ce cas la qualité sonore n'est pas optimale.

Risc tracker, tout comme la plupart de ses équivalents, est écrit en *Basic* et utilise des modules du domaine public pour interpréter les différents formats de fichiers. Le fichier principal est un joli source en *Basic* de 63 Ko sans aucune ligne d'*Assembleur* ! Magie du *Risc Pc* : le logiciel est tout de même excessivement rapide. La qualité du logiciel est excellente en ce qui concerne les modules musicaux, il est par exemple possible de programmer un ordre de lecture et de laisser tourner pendant que l'on fait tout autre chose.

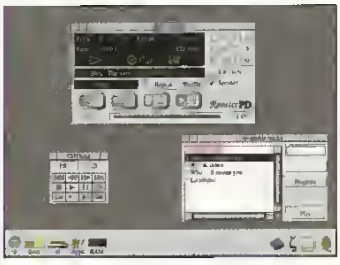
Quelques défauts

Bizarrement, cette fonction est inapplicable sur les pistes d'un CD audio. De plus l'interface de commande pour le CD est affligée d'un petit bogue : le bouton d'arrêt ne fonctionne pas. Autre souci, *Risc tracker* gère une base de données pour les CD, mais la partie de code permettant la création et la mise à jour de cette base, n'est malheureusement pas encore intégrée au logiciel... Il faut passer par un utilitaire externe. Pour finir sur une note positive, signalons que *Risc tracker* est fourni avec un vu-mètre d'enfer et une aide somptueuse. De plus, il a la politesse de se réduire à une simple petite barre d'icônes que l'on peut réduire à son tour.

David Feugey



Vue de Risc tracker et de son aide.


Le mode CD.

Risc tracker

En hausse
- ▲ *Lecture des S3m sans conversion*
- ▲ *Qualité générale du logiciel*
- ▲ *Gratuit*

En baisse
- ▼ *Interface CD baguée*
- ▼ *Fonctions limitées en mode CD*

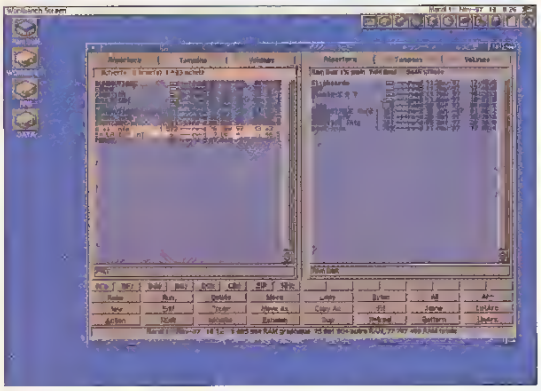
Note
★★★☆☆

Ro, l'utilitaire qu'il vous faut !

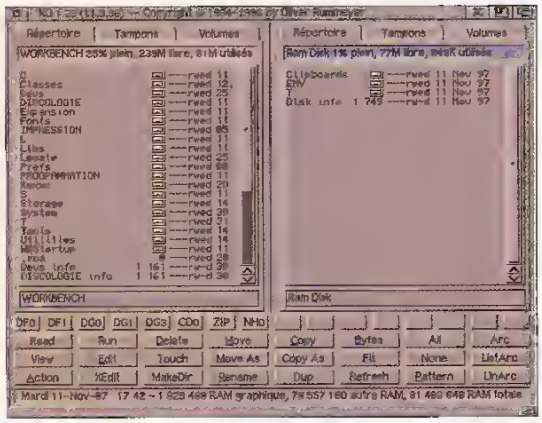
Un utilitaire indispensable pour gérer au mieux ses fichiers sur tous types de disques.

Qu'y a-t-il de plus fastidieux que de passer par le *Shell* pour décompresser une archive, éditer un script, lancer un antivirus... ? A l'heure de la souris et des menus déroulants, il est intolérable de devoir encore s'enquiquiner le quotidien à taper de longues commandes au clavier, toutes plus incompréhensibles les unes que les autres ! Heureusement, voici le shareware *Ro*. Son but ? Remplacer toutes les commandes du *Shell* par des boutons

Extrêmement intuitif !



Ro s'intègre parfaitement au Workbench.



Il peut même le remplacer !

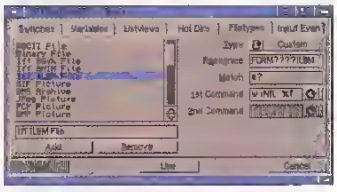
Ro est une interface dont le principe est on ne peut plus intuitif. Deux fenêtres représentent le répertoire de départ et celui d'arrivée. Juste en dessous, un panel de boutons permet d'appliquer aux fichiers sélectionnés la plupart des commandes

Configurable à volonté.

que l'on trouve habituellement dans l'*AmigaOs*. On veut décompresser l'une des archives du CD-Rom de Dream dans la Ram ? On clique sur le bouton CD0 pour faire apparaître son contenu dans la fenêtre de gauche. Puis, on double-clique, comme à l'accoutumée, sur les noms des répertoires pour atteindre l'archive souhaitée. Et il ne reste plus qu'à visualiser le contenu de la Ram dans la fenêtre de droite, à sélectionner l'archive et à appuyer sur le bouton UnArc... Hop ! L'archive est décompressée sans même que l'on ait eu à taper quoique ce soit. Et il en va de même pour n'importe quelle autre opération : édition d'un fichier, lecture d'une image, compression de données, création d'un nouveau tiroir, compilation dans une nouvelle archive, etc. Comme toute l'interface est basée sur le pilote d'environnement *Mui*, *Ro* bénéficie même de quelques raccourcis encore plus intuitifs. La copie de fichiers, par exemple. Il suffit de cliquer sur un fichier et de le faire glisser dans la fenêtre de destination. Même pas la peine d'appuyer sur un bouton ! Dans le même ordre d'idée, le double-clique prend ici tout son sens : *Ro* reconnaît automatiquement la nature du fichier et optera pour une opération en conséquence. Si bien que l'on peut, à partir de son interface, exécuter un programme, jouer un son, lire un texte ou encore afficher une image ; l'utilisateur n'a même plus à se demander s'il doit lancer *Multiview*, *Delitracker* ou une fenêtre Shell !

Presque un remplaçant du Workbench

Mais là où *Ro* est très fort, c'est qu'il est configurable à volonté ! Il n'y a qu'à choisir l'option de configuration dans le menu du même nom pour changer n'importe quelle action par défaut, rajouter autant de boutons que l'on veut et même étendre ses possiblités. Car *Ro* n'est



On peut même rajouter des fonctions.

ni plus ni moins qu'une interface graphique : il suffit de créer un nouveau bouton qui pointe sur le dernier utilitaire que l'on vient d'acquérir pour que les fonctions de cet utilitaire soient accessibles via l'interface de *Ro* ! Un must. Précisons cependant que les possesseurs de la version démo de *Ro* seront obligés de copier à la main le répertoire Env:Ro vers Envarc:Ro, ceci pour que leurs modifications soient sauvegardées sur le disque dur.

Au final, on se retrouve devant un utilitaire qui pourrait même se substituer au Workbench. Son seul véritable concurrent est le logiciel commercial *DirectoryOpus 5.6*, mais il convient de remarquer que *Ro* est nettement plus intuitif que ce dernier et qu'il prend beaucoup moins de place en mémoire.

Yann Serra

Ro 1.23

En hausse

▲ *Tout à la souris*

▲ *Configurable à volonté*

▲ *Extensible au possible*

En baisse

▼ *Rien*

Note

★★★★★

Injoy, le dialer Ppp absolu !

Injoy est l'exemple type du shorewore à succès sous Os/2. Développé par un étudiant, il a conduit à la création d'une société.

Bjame Jensen, l'auteur d'*Injoy*, est parti de la constatation que le dialer fourni avec *Warp* était gourmand en ressource et sérieusement limité dans ses fonctions. Il a dès lors décidé de développer son propre dialer. Doté d'une interface texte efficace et économe, ce produit est rempli de bonnes idées et permet un paramétrage aux petits oignons de sa connexion Internet... Qu'elle soit *Ppp* ou *Slip*. Passons rapidement sur les outils de création de connexion, qui sont on ne peu plus complets, pour s'attarder sur les deux grosses originalités d'*Injoy* : les fonctions d'*Ip masquerad* et de *Dial-on-demand*. Le Dial-on-demand n'est pas nouveau, d'autres dialers l'ont géré auparavant avec plus ou moins de bonheur. Il s'agit d'un mécanisme permettant d'établir automatiquement la connexion lorsqu'un paquet est émis en direction d'Internet. Dans la plupart des solutions existantes ce paquet déclencheur était perdu et si l'application émettrice n'était pas conçue pour le régénérer, l'émission était compromise. Avec *Injoy* ce paquet est conservé jusqu'à établissement de la connexion puis envoyé sur Internet. La connexion se coupe au bout d'un certain temps de latence absolue ou d'inactivité.

Rustique mais efficace !

Connecter plusieurs machines en même temps

La cerise sur le gâteau, c'est l'*Ip masquerad*. A l'heure actuelle, très peu de dialers fournissent ce genre de service. Cette fonction permet d'utiliser au travers d'*Injoy* un accès Internet classique pour plusieurs machines en réseau. Si cette particularité n'est pas très intéressante avec une connexion 28800, elle le devient pour peu que l'on dispose d'un modem 56600 bps ou, mieux, d'une connexion Numeris. En résumé, *Injoy* est un petit bijoux et un must-have pour les personnes désireuses d'optimiser leur connexion Internet, et encore plus pour celles qui cherchent à n'utiliser qu'une connexion Internet pour toute une batterie de machines en réseau.

Antoine Sabot-Durant

Injoy

En hausse
- ▲ *Prend peu de place en mémoire*
- ▲ *Dial-on-demand*
- ▲ *Ip masquerad*

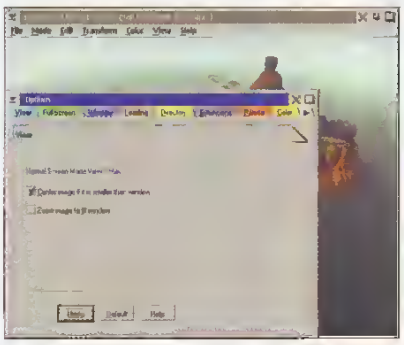
En baisse
- ▼ *Interface peu conviviale*

Note
★★★★★

Pmview, la trousse à outils du collectionneur d'images

Beaucoup de shorewares pour Os/2 proposent la manipulation et la retouche d'images, mais rares sont ceux qui atteignent la qualité de Pmview.

Avant toute chose, signalons que *Pmview* gère nativement près de 30 formats d'images différents, allant du *Gif* au *Targa* et en passant par les fichiers *X window*.

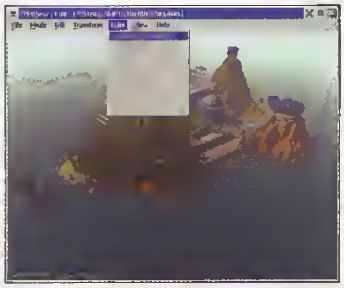


Un environnement largement configurable.

Ensuite, *Pmview* permet de générer des diaporamas d'images très simplement, en définissant des propriétés pour chaque image (temps d'exposition, type de transition, etc.). *Pmview* est également doté d'outils de retouche extrêmement poussés. On dispose d'une soixantaine de filtres et tous les outils sont présents pour en créer soi-même facilement. Toutes les fonctions pour modifier la palette des images (y compris la gestion des *Gifs* transparentes) sont bien entendu intégrées dans l'interface.

Un mini Photoshop !

Pmview permettra également d'effectuer des captures d'écran avec une panoplie d'options intéressante (capture temporisée, capture d'une fenêtre ou de son contenu uniquement, capture de tout l'écran ou d'une zone à délimiter). De leur côté, les options d'impression contribuent à donner une très grande souplesse à ce logiciel. Enfin, signalons que *Pmview* permet de scanner ou de numériser une image, pour peu que l'on dispose des pilotes adéquats en version *Os/2*.



Une boîte à outils assez complète.

Antoine Sabot-Durant

Pmview

En hausse
- ▲ *Très fonctionnel et professionnel*
- ▲ *Prise en main aisée*

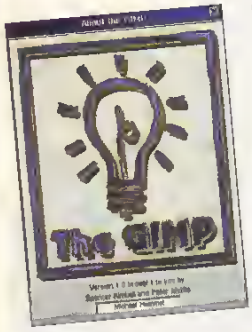
En baisse
- ▼ *Des outils de retouche qui pourraient être plus complets*

Note
★★★★☆

The gimp se réinvente !

La sortie de la version définitive 1.0 est imminente. Faisons un point sur l'évolution de ce logiciel de retouche d'image.

Nous avions déjà testé la version 0.54 de *Gimp* il y a quelques mois dans Dream. Déjà très prometteuse, elle était encore loin de pouvoir rivaliser avec *Photoshop*. Mais, depuis, les choses ont radicalement changé : le logiciel a littéralement été ré-écrit et possède désormais tout ce que l'on attend d'un véritable free-software : conception exemplaire, implémentation soignée et potentiel fabuleux.



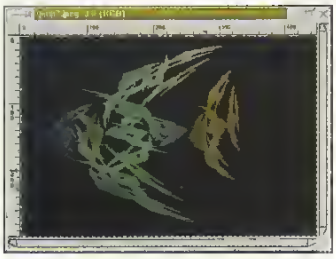
Des fonctions originales

Le principe reste le même : un micro-noyau minimaliste et des plugins pour toutes les fonctions. L'interface a en revanche été remodelée pour plus de convivialité. Le *Gimp* est maintenant une solution de retouche photo complète, composée de bibliothèques de motifs et d'effets de grande qualité. Le nombre de plugins disponibles ou en cours de développement est hallucinant. Il y a aussi des détails mineurs mais originaux, comme la possibilité de transmettre des images par mail directement depuis l'interface du logiciel. Voilà qui enchantera les graphistes de groupes de démo ! La plus importante des innovations réside sans aucun doute dans les extensions. Tandis que les plugins fournissent les outils graphiques à proprement parler, les extensions enrichissent globalement le logiciel. Deux sont aujourd'hui disponibles : *Net Fu*, qui permet de manipuler des images à distance au travers d'Internet et *Script Fu* qui dote le *Gimp* d'un véritable langage de programmation (*Scheme*, bien sûr).

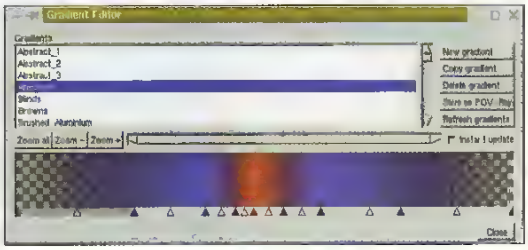
Un avenir brillant

Avant même sa sortie, *The gimp* fait déjà beaucoup parler de lui, notamment dans le milieu des graphistes. Malheureusement, il est et restera réservé à *Unix* et ne marchera probablement pas non plus sous l'émulateur *X* de l'*Amiga* (le bien nommé *Xade*). Cependant, comme aujourd'hui chacun peut avoir *Unix* chez soi, ce n'est pas un réel problème. Juste une raison de plus d'installer *Linux* ou *NetBsb* (selon la machine que l'on possède). Car tel qu'il est là, *The gimp* est parti pour devenir l'*Emacs* du traitement de l'image ! On trouvera toutes les informations nécessaires sur ce fabuleux logiciel à l'adresse htttp:// www.gimp.org

Jakub Zimmerman



Des effets extraordinaires.



Un excellent gestionnaire de dégradés.

Une interface complète.

The gimp 0.99

En hausse

- ▲ *Possibilités étonnantes*
- ▲ *Modulable à volonté*
- ▲ *Assez ergonomique*

En baisse

- ▼ *Nécessite une machine puissante*
- ▼ *Pas assez cher, mon fils !*

Note

★★★★★

DREAM MARKET

VOTRE SPÉCIALISTE

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Dream Market. Particuliers, clubs, associations, boutiques, PME...
Cette rubrique est pour vous.

390 F. H.T. le pavé en couleur !

Renseignements : Valérie Ambrosio au 01 53 36 84 11

MicroBoot
Ecole informatique
Tous les produits pour AMIGA International Inc.
-Towers
-Disques durs
-Barettes Simms
-Cartes accélératrices
-Jeux / Utilitaires ...
-Pièces detachées
MICRO BOOT Amiga PC : 1er
83 Rue Salvador Allendé
62220 Carvin
Tel: 03 21 37 40 00

SOCIETE NOUVELLE VXEL DIGITAL SYSTEMS
JOYEUX NOËL
AMIGA 1200 & 4000T 060 et PPC ☎
BLIZZARD PPC 603e et + ☎
JEUX pour A500/A600 a partir de 89
JEUX pour A1200 à partir de 129
CD ROMs à partir de 50
Disquettes MANGA (n°1 à 250) 15
CYBERVISION 64 3D 4Mo 1590
CYBERSTORM '060 MK III et PPC ☎
BLIZZARD 1260 3490
DISQUETTES DD neuves x50 100
SOURIS WIZARD 560 dpi Noires 99
BP 404 - 63109 ROMAGNAT Cedex
Fax
E-Mail: vdxel@nat.fr

M.C.S. Micro Connexion Services
78, Rue Pierre Semard
B.P 24
36530 NAINTRE - FRANCE
Tel./Fax: 05 49 90.20.57.
Tél: 06 11 50.68.30(SAV)
SHUTTLE ISO 9002
Revendeur agréé AMIGA / PC
Devis gratuit sur demande, appeler nous !
Réparations, Locations, Assistance téléphonique, Maintenance sur site, Configurations, Vente, Evolution, Dépannages, Formations, Réseaux, Protections, Thèses.
La qualité, la haute technologie

A.D.F.I. Application
04.73.34.34.34
Magasin & VPC
47 avenue de la Libération
F63000 Clermont Ferrand
Tout l'Amiga, Tout le PC,
Distributeur exclusif

MEDIACOPY
6, rue Voltaire - B.P. 502 - 18100 VIERZON
Vous souhaitent de Bonnes Fêtes et une Bonne Année 98
Votre Spécialiste AMIGA de la Région Centre
Logiciels-Accessoires-Maintenance
Tél. : 02 48 71 81 39
Fax : 02 48 71 81 62

MEGA PROMOS!!
Blizzard 1260 3490F
Blizzard 1230 1090F
CyberStorm 060/50Mhz 4290F
CyberVision64/3D 4Mo 1990F
Scanner A4 SCSI 1590F
Pack 6CD Linux VF 149F
Foire aux CD-ROM 30F
MSD Multimedia
Infographie, images de synthèse, bornes multimédia
20 rue du 11 novembre
42100 Saint Etienne
MSD multimédia

Hors série PC Team n°3

spécial micro-ordinateurs de poche

39 F
En kiosque avec un CD-Rom

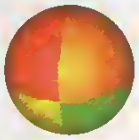
Le Pc dans la poche

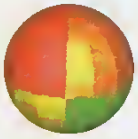
Tout sur : Psion, Pilot, HP48, TI92, Newton...

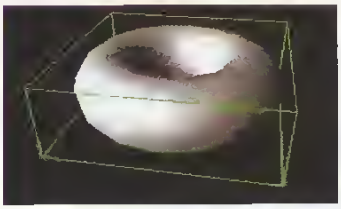
Ac3D

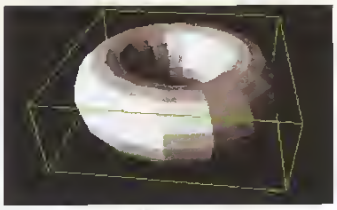
Voici une interface - ou "Frontend" - pour Pov qui ravira les allergiques à la ligne de commande.

Ac3D est un programme de création 3D assez complet qui se suffit presque à lui-même. Apparemment conçu comme un *Frontend* de *Pov*, son utilisation est plutôt intuitive et permet de belles créations en un minimum d'efforts. Au lancement, on se trouve devant une interface commune à tous les logiciels de 3D, à savoir un panneau d'outils et quatre fenêtres représentant chacune une vue différente de la scène. La boîte à outils comporte les formes les plus connues comme le rectangle, la sphère ou le cylindre, ainsi que les effets de base : lumière, couleur, grossissement ou création de texte extrudé. Le placement des objets se fait très simplement en sélectionnant une forme puis en la positionnant dans la fenêtre désirée. On peut ensuite l'étirer, effectuer une rotation ou un zoom. Une fois l'objet positionné, on lui applique une couleur ou une texture en cliquant dans le panneau de couleurs situé en bas de la barre d'outils ou bien en choisissant la fonction "Load texture" dans le menu "Object". Le mappage s'accole ainsi à l'objet sélectionné. Quelle que soit la manipulation à effectuer, l'utilisateur bénéficiera toujours d'une interface des plus intuitives.









L'Application de textures sur les volumes est intuitive.

Un rendu de qualité

Un point fort d'*Ac3D* est la fenêtre de rendu. L'une des quatre fenêtres affiche en temps réel les modifications opérées sur la scène dans un degré de précision que nous pouvons choisir. On préférera par exemple ne pas afficher les textures si notre machine n'est pas très puissante ou encore tout afficher en fil-de-fer. On appréciera également le nombre de formats reconnus : *Ac3D* peut lire et écrire les fichiers *Pov*, *Renderman*, *Lightwave* et même *Softimage* ! Le rendu final se fait par le biais d'une ligne de commandes modifiable qui lance *Pov* et rend par défaut une image *Tga* au format timbre poste, version domaine public oblige. A noter que pour 25 Livres anglaises, l'auteur donne un mot de passe qui permettra de se connecter à son site Ftp, afin de télécharger les dernières versions de son logiciel.

Puissance requise

Au final, *Ac3D* est un frontend de bonne facture, mais il faudra tout de même une machine relativement musclée pour pouvoir en profiter pleinement. Le programme, réalisé en grande partie en *Tcl/tk*, souffre en effet d'une grande lenteur. On pourra trouver toutes les informations concernant ce logiciel à l'adresse http://www.comp.lancs.ac.uk/computing/users/andy/ac3d.html.

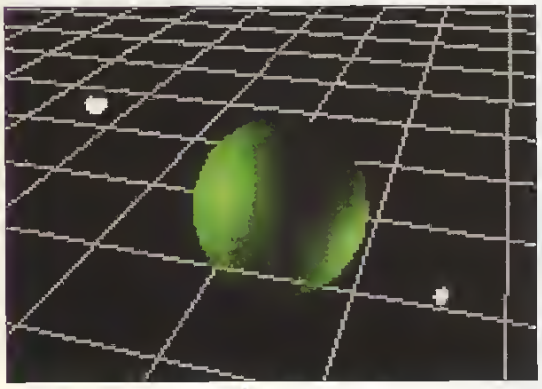
Emile Heitor - eheitor@cie.fr

Ac3D 1.7

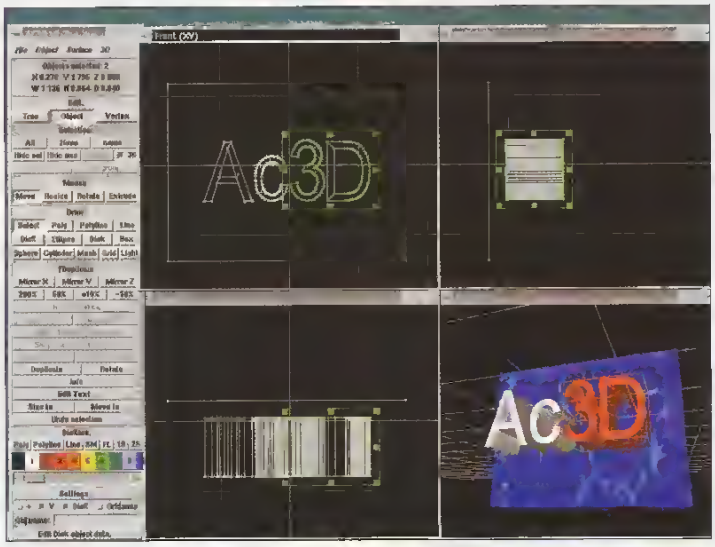
En hausse
- ▲ *Prise en main rapide*
- ▲ *Interface pratique*
- ▲ *Nombre de formats reconnus*

En baisse
- ▼ *Lenteur du rafraîchissement*
- ▼ *Petit nombre d'effets*

Note
★★★☆☆

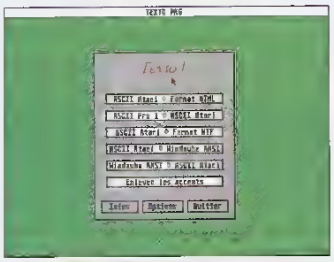


La disposition dans l'espace.

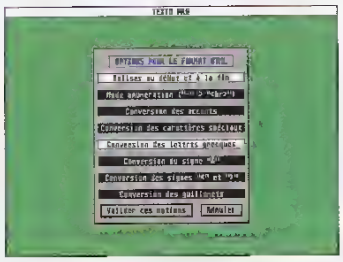


L'interface ultime pour Pov.

Texto !, le couteau suisse des fichiers textes



Echange de fichiers textes.



Application de filtres.

Qui n'a jamais pesté contre le codage des accents différents entre chaque système, qui alourdit l'échange de fichiers Ascii entre différents Os ?

Texta ! permet de transformer les fichiers *Ascii Atari* vers des fichiers *Ascii Windows* et vice-versa. Il permet également de gérer les accents, c'est-à-dire de transformer un fichier en *Ascii* 7 bits, ce qui peut être très utile dans certains cas, comme la messagerie électronique par exemple.

Des avantages

Le plus par rapport à d'autres programmes de ce type, est qu'il permet le transcodage vers le format de description des pages des serveurs Web, le fameux *Html*. Le format *Ascii* étant pauvre en mise en page, le fichier *Html* en sortie n'est pas très évolué, mais c'est un bon début pour réaliser un site à partir des fichiers déjà écrits. A titre d'anecdote, l'auteur du logiciel s'en est servi pour transcoder les fichiers du diskmag *Tnt* dans le but de réaliser le site du même nom sur le Web). A noter que les accents sont transcodés suivant le format &nom_accen ; et non en iso-8859-1. Par ailleurs, il est possible de fixer quelques options : la génération des tags de structure du document, le transcodage des accents, des caractères spéciaux...

Texta ! répond sans problème aux difficultés que peuvent poser les échanges de fichiers entre les mondes *Atari* et *Windows*. En revanche, il ne reconnaît pas les protocoles des autres systèmes, tels que le Mac ou l'Amiga. A ce niveau, on lui préférera *Blinex*, moins performant mais plus universel.

David Curé - cure@cnam.fr

Texto !

En hausse

▲ *Transcodage vers format Html*

▲ *Possibilité de fixer des options*

En baisse

▼ *Ne reconnaît pas les formats Ascii du Mac ou de l'Amiga*

Note

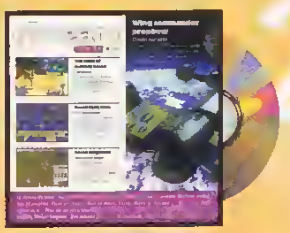
★★★☆☆

Tout l'univers du PC

Chaque mois, le magazine + 2 CD-Rom = 38f

Ludi-CD :
La démo de Wing commander prophecy.

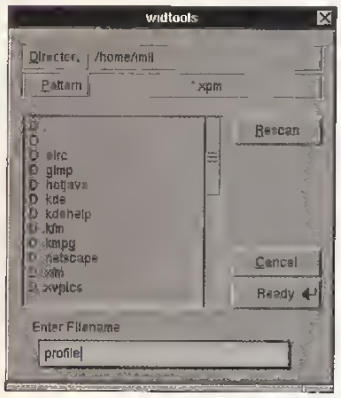
CD-Pro :
Un logiciel commercial complet !



Widtools, le frontend universel

Lorsqu'on a choisi de faire de Linux son environnement de travail, il n'est pas rare de créer de nombreux scripts de façon à automatiser certaines tâches.

Mais si *Perl*, *Bosh* et autres langages interprétés sont des outils très puissants, les applications non graphiques ne sont plus d'actualité. Fort de cette constatation, le programmeur Robert Mallozzi (adresse mallozir@cspar.uah.edu) a créé *WidTools*, le frontend universel. Concrètement, il s'agit d'un utilitaire qui transforme un simple script en une interface. Après une compilation sans aucun souci (il faut tout de même posséder la librairie *XForms* version 0.81), on obtient un exécutable de 47 Ko prêt à l'emploi. L'exécution du binaire sans paramètre lance une aide en ligne succincte mais accessible. De plus, l'auteur fournit dans l'archive un fichier d'exemple, facile à assimiler, qui couvre l'intégralité des possibilités du programme : zones de texte, dialogue oui/non, browser, viewer et même scrollbar de pourcentage. Il est également possible d'additionner les éléments dans une même fenêtre.



En une seule ligne de script !

Simple et convivial

L'utilisation de *Widtools* est des plus simples : dans la pratique, il ne faut pas le considérer comme un programme mais comme une fonction affichant une fenêtre, dans laquelle un des éléments renvoie une valeur au script. On assigne à *Widtools* une variable qui contiendra la valeur de retour. De fait, les applications pouvant se servir de *Widtools* sont innombrables : choix d'une connexion à Internet, demande de confirmation, saisie d'informations... le tout en une ligne de script ! Cet outil est d'une telle simplicité qu'il serait dommage de s'en priver pour embellir nos scripts privés, voire des codes évolués destinés à la diffusion. L'auteur précise à ce sujet que la seule condition à l'intégration de *Widtools* dans les productions futures est de mentionner son nom dans la documentation. Un fabuleux utilitaire que tous les programmes interprétés à venir doivent à tout prix intégrer.

Emile Heitor - eheitor@cie.fr

Widtools

En hausse
- ▲ *Apprentissage rapide*
- ▲ *Petite taille pour gros potentiel*
- ▲ *Licence non restrictive*
- ▲ *Modularité des sources*

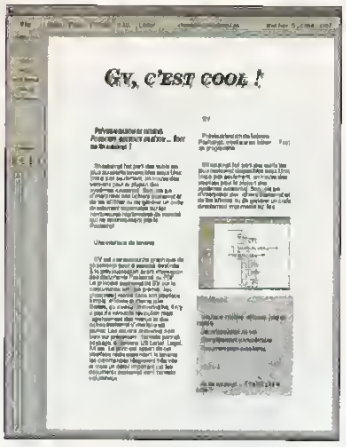
En baisse
- ▼ *Trop beau pour être vrai ?*

Note
★★★★½

Gv

Prévisualisation de fichiers Postscript, interface en béton... Tout un programme !

Ghostscript fait parti des outils les plus puissants disponibles sous *Unix* (et pour la plupart des systèmes existants). Son rôle est d'interpréter des fichiers *Postscript* et de les afficher, ou de générer un code directement imprimable sur les nombreuses imprimantes du marché qui ne reconnaissent pas le *Postscript*.



Prévisualisation avant impression.

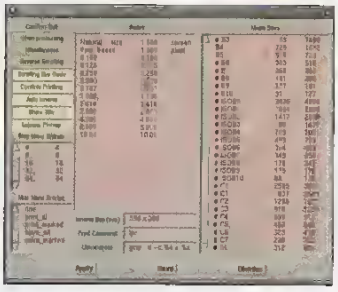
Une interface du tonnerre

Gv est une surcouche graphique de ghostscript pour *X Window* destinée à la prévisualisation des documents *Postscript* ou *Pdf*. Son principal avantage réside dans une interface simple, efficace et même jolie. Les options courantes sont présentes : formats portrait, paysage, à l'envers, Us letter, Legal, A4, etc. L'atout principal du logiciel reste cependant la rapidité : les commandes réagissent très vite et c'est un détail important car les documents *Postscript* sont souvent volumineux.

Plein de bonnes idées

La première grande trouvaille de *Gv* concerne le scrolling de la page, pour s'y déplacer aisément. Autre innovation: la décompression au vol des documents. Les fichiers *Postscript* étant volumineux, *Gv* propose de lire les fichiers compressés (avec *Gzip*, par défaut) et de les consulter ou de les imprimer. Pour terminer en beauté ce tour d'horizon, signalons que *Gv* est entièrement et simplement paramétrable. Un outil indispensable.

Fred Pesch


Il y a même de jolies boîtes de dialogue.

Gv 3.5.8

En hausse
- ▲ *Interface intuitive, efficace, jolie et rapide*
- ▲ *Décompression au vol*
- ▲ *Complètement paramétrable*
- ▲ *Documentation excellente*

En baisse
- ▼ *Il ne fait pas le café ?*

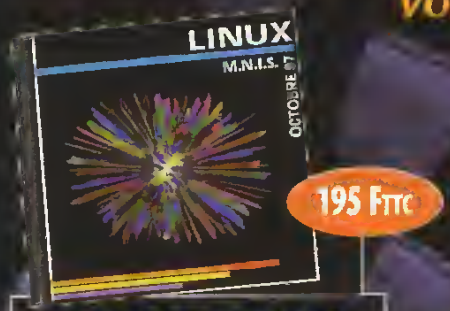
Note
★★★★★

Démarrez Linux

en toute tranquillité

Votre PC devient Station-X !

Linux est un véritable système d'exploitation Freeware 32/64 multitâche - multi-utilisateurs et déjà en 1 des termes de la "GNU Public License". Linux est de type Unix™ (POSIX) avec les extensions System V et Berkeley, et est disponible sous forme de code source et de binaires.



195 FTTC

LINUX MNIS

Octobre 97

Nlle édition

ELF - X11R6.3

XFree86 3.3 (X-Window)

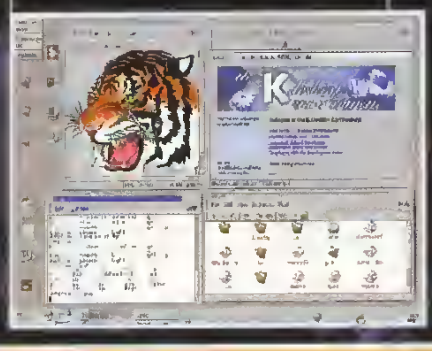
Support Matrox Millennium et Mystique

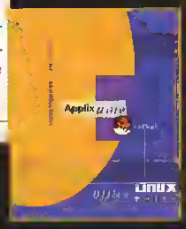
Noyau 2.0.30

+ patchs jusqu'au 2.1.56

Installation simple et directe depuis le CD-ROM
Menus d'installation en français
Logiciels pré-configurés

Contient les outils de développement et utilitaires Unix standards : C, C++, Fortran, Pascal, Basic, Ada, Lisp, JAVA, Perl, Visual Tcl, Tcl /Tk ..., ainsi que des centaines d'applications : KDE, serveur WWW APACHE, SATAN, Twin, FreeDos, SAMBA, ImageMagick, Gimp...





Autres LINUX

Linux Official RedHat 5.0 (Intel)	295
Linux InfoMagic 4/97	175
Linux OS Professional Edit. (Walnut Creek) 07/97	140
Linux Slackware 3.4 (Walnut Creek) 11/97	180
MkLinux PR 2.1 + livre 320 p. (Rich Morin)	310

Livres

Le Système Linux "O'Reilly" (590 p.) 2ème Edition (FR)	290
Administration Réseau sous Linux "O'Reilly" (360 p.) (FR)	290
Linux et XFree 86 "Eyrolles" avec RedHat 4.2 + Netscape 3.0.1	215
Doctor Linux (RedHat) 1700 p. 2ème Edition (US)	320

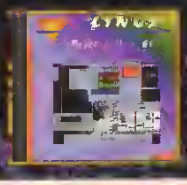
Free BSD

Free BSD 2.2.5 (Walnut Creek) 11/97	215
Complète FreeBSD 2.2.5 + livre 817 p. 11/97	325

Applications / Développement

Applixware 4.3 Office suite (RedHat) Edit. Etudiants	545
Applixware 4.3 Office suite (RedHat)	1595
Applixware 4.3 Developer's Edition (RedHat)	5890
Applixware 4.3.5 Edition française	545
CLE Client Edition / Developer (RedHat)	620 / 7[illegible]
MOTIF 2.0.1 InfoMagic	895
Motif RedHat 2.0.1	1195
Accelerated-X 4.1 Display Server pour Linux/BSD (XI-Graphics) (support de plus de 500 cartes graphiques)	890
CLE (XI-Graphics) : bundle (COE + Application Builder pour Motif + Motif 1.2.5 + Accelerated-X 4.1	2425
Accelerated-X 4.1 Laptop/Portable Server	1745
JAVA WorkShop 2.0 (SunSoft)	1175
Internet Power Web (Pacific HiTech)	225
GNU Step for Linux 04/97 (Net Community)	255
Internet Tools (InfoMagic)	150
C/C++ User Group Library 08/97 (Walnut Creek)	245
GNU Free Software For Unix 04/97 (Walnut Creek)	210
Perl 06/97 (Walnut Creek)	190
Tcl 11/97 (InfoMagic)	180
Tcl 10/97 (Walnut Creek)	190
Ada 11/97 (Walnut Creek)	190
Eiffel 11/97 (Walnut Creek)	190
CICA 08/97 (Walnut Creek)	140
CICA NT 11/97 (Walnut Creek)	290
Hobbes OS/2 10/97 (Walnut Creek)	140
Simtel DOS 09/97 (Walnut Creek)	170
Windows 95 CD M 02/97 (InfoMagic)	170

CALDERA OpenLinux 1.1 Base (Standard) 595 FTTC



Applications ELF 97 plus de 400 applications pour Linux 195 FTTC

GNU-HURD le S. Temps Réel du GNU 250 FTTC

bon de commande

A retourner à MCD² Diffusion - 5/7 rue Leredde 75013 Paris / Tél. 01 42 16 88 00 / Fax 01 42 16 89 85

☐ Je suis intéressé(e) par _____ et désire recevoir une documentation.
☐ Je désire commander _____ au prix de _____ FTTC
_____ au prix de _____ FTTC
_____ au prix de _____ FTTC
Total _____ FTTC

Tous nos tarifs sont en FTTC et port compris. Livraison sous 48 h.

Nom _____ Prénom _____
Société _____ Adresse _____
C.P _____ Ville _____ Tél. _____

☐ Je règle par chèque à l'ordre de MCD² Diffusion
☐ Je règle par Carte Bancaire en reportant son n° ci-dessous

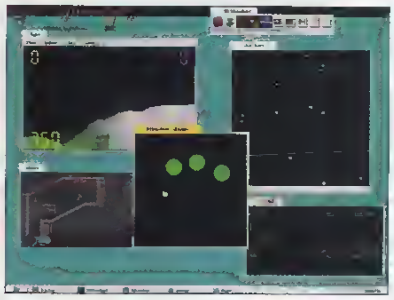
expire :

http://www.mcd2-diff.fr | email : mcd2@mcd2-diff.fr

Que vaut BeOs pr2 ?

BeOs subit son baptême du feu. Aujourd'hui, le grand public peut obtenir une copie du système et apprécier ses formes généreuses sur Power Macintosh.

La version actuelle, nommée *Preview release 2* (*BeOS pr2*) sort seulement quatre mois après la première préversion (*pr1*), elle-même diffusée dans les principaux magazines Macintosh du monde entier. Début 98 sera le lancement final, la version number one de *BeOs* pour



Un excellent multitâche.

Power Mac et... machines Intel !

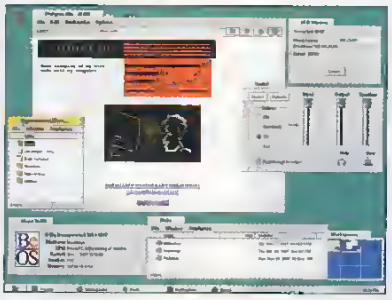
installons pour voir...

Sueurs froides. L'installation de *BeOs pr2* sur un *Power Mac 4400* à 160 MHz se plante lamentablement. Panique, Emails désespérés... Le problème est connu : *pr2* n'aime pas le clavier *AppleDesign* sur les cartes mères *Tanzania*. Un clavier Motorala résoud le problème et l'installation se déroule en quelques minutes sans difficulté. Le système d'exploitation accepte tout *Power Mac* (clones et Apple) à base de processeurs *Power Pc 603* et *604*. La phase d'installation terminée, *BeOs* reconnaît tous les composants de l'ordinateur d'un coup (disques durs Scsi ou Ide, lecteur de CD-Rom, lecteur Zip, mémoire, carte vidéo, modem, etc.). Du travail soigné. La première impression ? Fluidité et rapidité (un boot de 5 secondes).

Un fonctionnement optimal

BeOs est rapide. C'est un système conçu pour traiter les signaux audio et vidéo en temps-réel, c'est à dire le multimédia comme on en rêve. Tout repose sur son architecture interne : multitâche et orientée client/serveur.

Le multitâche est dit préemptif : c'est le système qui, par l'intermédiaire d'un gestionnaire de tâches, partage les temps d'exécution des applications en mémoire. A différencier du multitâche coopératif, où c'est l'application elle-même (et donc le programmeur) qui décide de rendre la main aux autres applications en exécution (ce multitâche souffre d'un gros défaut : si une application se bloque, tout le système est figé). La mise en oeuvre d'une gestion



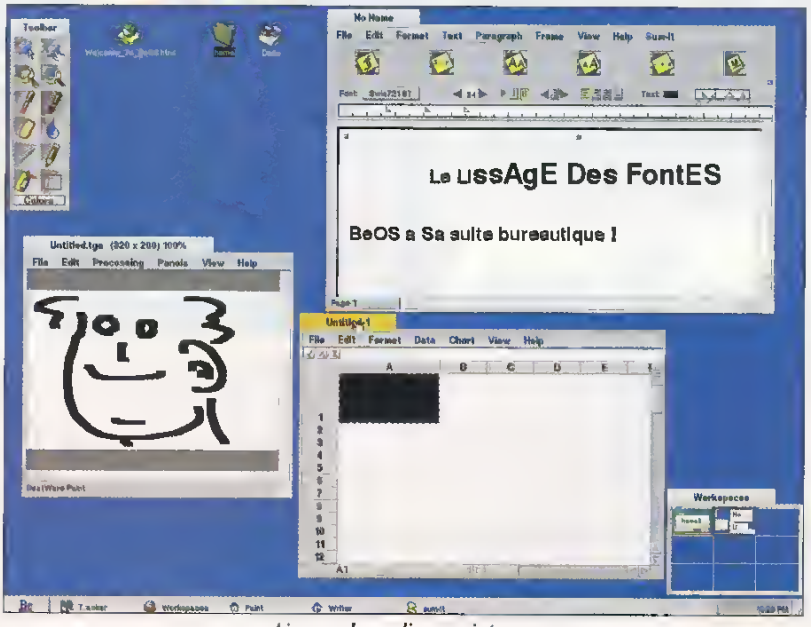
"The Media Os".

préemptive des tâches et leur ordonnancement est ardue et seuls quelques systèmes sortent leur épingle du jeu : *Os/2*, *AmigaOs*, *Linux* et autres *Unix*. Quant à *Windows 95* .. Oublions-le celui-là !

Dans le même ordre d'idée, l'une des innovations du système *Be* est l'utilisation intensive des Threads. Le Multithreading, c'est du multitâche au sein d'une application. Ainsi, le programmeur peut découper son application en différents threads : chaque thread est associé à une activité particulière. Par exemple, une application cliente Ftp permet de multiples opérations sur les fichiers (envois, réception, suppression etc.). Sous *BeOs*, chacune de ces opérations pourrait être traitée dans un thread et tous ces threads seraient exécutés simultanément. Le temps d'exécution s'en trouve considérablement réduit. Ce concept n'est certes pas nouveau, mais Be l'a complètement intégré dans son système. Ici, lorsqu'une application graphique est exécutée, elle est immédiatement prise en charge par au moins deux threads : un thread maintenanu par le serveur d'applications et un autre pour l'application cliente. Tout ce joli petit monde évolue dans un espace mémoire protégé. Il n'y a aucun risque qu'une application vienne manger dans l'assiette du voisin. Ce qui confère une grande stabilité à l'ensemble du système.

Le principe des serveurs

L'architecture de base est constituée d'un micro-noyau logiciel qui sert à faire l'interface entre le matériel (la carte mère avec un ou plusieurs microprocesseurs) et les différents serveurs. Le rôle d'un serveur est de remplir une fonction clé du système.



Lissage des polices en interne.

On trouve le serveur d'application, le serveur de fichiers, le serveur de réseau (intégrant le protocole Top/pi) et quelques autres encore. Ces serveurs sont disponibles dès le démarrage du système et usent aussi du *Multithreading*. Pour hérter de ces différents services, un ensemble de kits de développement écrits en C++ sont disponibles. Par exemple, pour accéder aux fonctions du serveur de réseau, on utilisera le kit réseau et le kit interface pour tout ce qui concerne la création et la gestion des fenêtres et de leur contenu dans l'application réseau.

Ainsi, *BeOs* est un assemblage de briques dont l'ensemble constitue un système parfaitement homogène. Notons que la capacité multiprocesseur de *BeOs* est transparente pour les développeurs : c'est le système lui même qui répartit les tâches sur les différents microprocesseurs. le concept est dit "symétrique". Que l'on se rassure, même avec un seul processeur les performances sont impressionnantes.

Look façon Windows 95.

Sobre mais puissant.

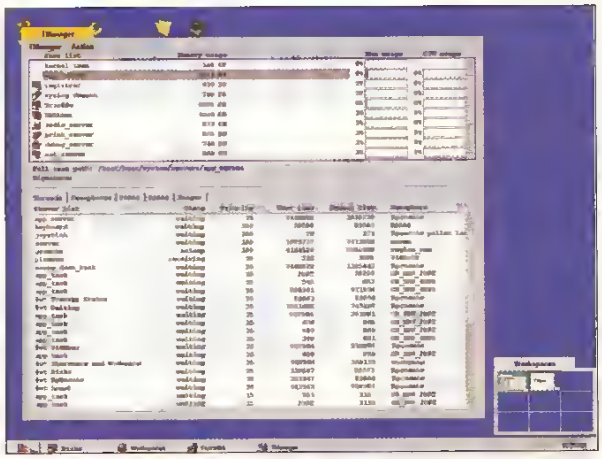
Les innovations

Be a ajouté une multitudes de petites (parfois grosses) cerise sur le gâteau, ce qui donne un côté novateur au système. En premier lieu, le système de fichier — propriétaire — est géré sur 64 bits. Autrement dit, on peut gérer des fichiers dont la taille dépasse 4 Go ! Pour quoi faire ? Sur la pochette du CD-Rom de la version *pr1*, il est noté : *The media Os*. Qui dit multimédia, dit entre autres vidéo et son, c'est-à-dire des données extrêmement volumineuses. L'histoire de l'informatique ne nous rappelle-t-elle pas que plus ca va, plus on a besoin d'espace disque ? Be pense déjà au futur.

A cela, ajoutons un mécanisme de journaling qui archive toutes les opérations effectuées sur les fichiers. Ce concept permet au système de savoir où il en était après un éventuel plantage.

Autre originalité, les répliquants. Cette espèce fort peu appréciée dans le cultissime *Blade runner* est en revanche bienvenue dans *BeOs*. Cette technologie s'apparente au feu *Open doc* d'Apple et d'Ibm. Sauf qu'ici un seul ingénieur a suffit pour créer cette technologie alors qu'il aura fallu toute une société (Taligent) pour disposer d'*Open doc*. Une application intégrant la technologie des répliquants peut être dupliquée afin d'être intégrée dans un conteneur conçu pour la recevoir. Toute la manipulation se fait à la souris. Par exemple, on souhaite que l'horloge soit intégrée au bureau. Il suffit de la faire glisser et de la lâcher sur le bureau. Elle fait maintenant partie intégrante du bureau et sera toujours présente. Plus fort, on peut faire de même avec le navigateur Internet, *Netpositive*, livré avec *BeOs*. Le bureau devient ainsi le navigateur et reste dans cet état même après un redémarrage du système. Un avant goût de ce que propose *Windows 95* avec *Internet explorer 4* mais en beaucoup plus subtil. On peut alors imaginer un conteneur dans lequel on disposera toutes les applications dont on aura besoin. Elle seront actives à chaque fois que l'on accédera à ce conteneur.

Au chapitre des innovations on pourrait également cité l'anti-aliasing des polices de caractères (plus qu'un gadget car le rendu est véritablement agréable à l'oeil) ou encore la possibilité de lire et d'écrire sur des partitions *MacOs* (avec *BeOs pr1*, il était juste possible de lire le contenu de ces partitions). De même, un gros effort a été fait en ce qui concerne les interfaces de programmation (Api). Entièrement objet, elles permettent de créer facilement une application graphique. A titre d'exemple, l'objet BMessage à lui seul autorise la communication en processus (ou Team), la prise en charge du glisser/déposer, du copier/coller et bien d'autres choses encore. Un seul objet pour de multiples fonctions, simplicité est le maître mot de *BeOs*.



Le principe des serveurs.

Une certaine compatibilité Unix

Be est livré avec la librairie *Posix*, laquelle offre un certain niveau de compatibilité avec *Unix*. *Java* est intégré à un tel point que les threads *Java* sont calqués en natif sur les threads *BeOs*. Les performances sont assurées. On peut ainsi imaginer *BeOS* comme la plate-forme idéale pour le développement en *Jovo*. De même, la librairie graphique 3D *OpenGl* de Silicon Graphics fait partie intégrante du système.

L'environnement graphique

L'interface graphique reprend la métaphore du bureau. On y trouve le *Tracker* (où l'on peut déposer toutes sortes d'objets, tels des dossiers, des fichiers, des programmes, etc.), la *Deskbar* (proche de la barre de navigation de *Windows 95*, elle peut également être placée sur l'un des quatre côtés de l'écran), les menus contextuels, la possibilité de créer des liens symboliques sur des fichiers (raccourcis sous *Windows 95* ou alias sous *MacOs*), le drag&drop, etc. De plus, chaque fenêtre se déplace avec son contenu et, ce, même s'il s'agit d'une vidéo (d'ailleurs celle-ci continuera à se dérouler). De ce côté tout est géré dynamiquement, temps réel oblige. Il n'y a pas de copie en mémoire des fenêtres recouvertes. Ainsi, même si on utilise les bureaux virtuels disponibles, ils ne feront pas exploser la quantité de mémoire utilisée. Ici, basculer sur un bureau signifie redessiner dynamiquement son contenu sans perdre de temps.

D'abord destiné aux développeurs, *BeOs* a désormais tous les atouts pour séduire le grand public.

Christophe Morvant - wahpast@argyra.net

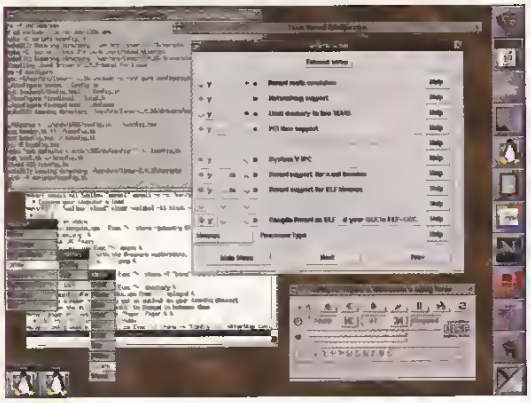
Comment compiler un logiciel sous Linux ?

Il arrive fréquemment qu'un logiciel pour Unix n'existe pas sous forme d'un package .rpm ou .deb, voire même sous forme d'archive contenant les programmes directement utilisables. Le seul moyen d'installer ce logiciel sur un système Linux est donc de le compiler soi-même à partir des sources.

Il n'est pas question ici de décrire en détails le processus de compilation d'un logiciel, pas plus que d'exposer une méthode systématique applicable dans tous les cas, mais de présenter les différentes manières d'obtenir un fichier exécutable à partir des sources.

Le nécessaire

Il est en général nécessaire d'avoir les mêmes outils que le programmeur, en l'occurrence un compilateur comprenant le langage utilisé pour écrire le logiciel. Il s'agit la plupart du temps de Gcc qui permet de compiler du C et du C++. Par ailleurs, la compilation se fait en plusieurs étapes, souvent nombreuses, aussi est-il rapidement apparu comme nécessaire d'automatiser toutes les étapes de la compilation. C'est là le rôle de l'outil *Make*. Un logiciel pour *Unix* est censé pouvoir être compilable sur n'importe quel *Unix* (donc sous *Linux* aussi) sans de grosses modifications. Aussi emploie-t-on souvent deux utilitaires aidant à homogénéiser le processus de compilation quelque soit l'*Unix* considéré : *Imake* et *Autoconf*. Sur la majorité des distributions de *Linux*, tous ces outils sont installés en standard, pour peu que l'on ait choisi d'installer ce qui concerne le développement.



Compiler le noyau, un classique...

Que trouve-t-on dans une archive ?

Bien sûr tous les logiciels ne sont pas construits de la même manière et les outils utilisés diffèrent selon les goûts du programmeur. Cependant, certains éléments sont standards et la majeure partie des sources de logiciels que l'on rencontre répondent aux critères suivants : présence d'un fichier LICENCE (qui précise les conditions de l'utilisation et de la distribution du logiciel), présence d'un fichier README (qui contient la description du programme ainsi que différentes informations comme la manière de le compiler et de l'installer, des notes, la liste des bugs, etc.) et utilisation de *Make*. *Make* est un programme qui automatise le processus de compilation : il lit le fichier *Makefile* (écrit par le programmeur ou généré automatiquement) duquel il tire des règles de compilation. Ce fichier décrit généralement plusieurs actions (ou cibles) possibles ; on choisit l'action à effectuer en tapant "make action". A noter que *Make* sans argument effectue la première action décrite dans le *Makefile*. Si *Make* est déjà installé sur le système, le *Makefile* est en revanche fournis dans les sources. Le compilateur est invoqué par *Make* qui s'occupe de lui passer les arguments adéquats en fonction de ce qu'il a trouvé dans le *Makefile*.

Comment adapter un code source à son système ?

Survient le problème de la portabilité : comment faire en sorte que la même commande compile le logiciel pour n'importe quel *Unix* et, ce, de manière transparente pour l'utilisateur ? Les deux principales réponses à ce problème sont *Imake* et son concurrent *Autoconf*. Bien que d'un fonctionnement différent, ces deux logiciels poursuivent le même but : générer un *Makefile* permettant par la suite de compiler le logiciel avec les options adaptées à tel ou tel système. Qu'il s'agisse d'*Imake* ou d'*Autoconf*, chacun d'eux a ses défenseurs et ses détracteurs, aussi n'entrerons-nous pas dans la querelle pour savoir lequel est le meilleur. Sachez simplement que les deux sont utilisés et que, d'une manière générale, *Imake* est préféré lorsqu'il s'agit de compiler un programme basé sur *X*.

Ne modifiez pas trop le Makefile !

Pour modifier certaines options de compilation comme l'optimisation ou le niveau de débogage, il est nécessaire de modifier le Makefile. Cependant il existe au moins deux bonnes raisons pour ne pas modifier directement ce fichier. Tout d'abord, lorsque le Makefile est généré automatiquement par un logiciel, les modifications seront perdues à chaque fois que sera relancé le logiciel en question. Par ailleurs, il arrive que les sources d'un logiciel soient divisées non seulement en plusieurs fichiers, mais également en plusieurs répertoires. Chaque répertoire contient alors un Makefile et la modification du Makefile principal n'aura aucun effet sur les Makefiles des autres répertoires.

Pour morcher portout, Gimp a besoin d'être compilé.

Génération du Makefile

La première opération, une fois les sources désarchivées, consiste à générer le *Makefile*, s'il n'existe pas déjà. S'il existe un fichier "configure", alors on utilisera la méthode *Autoconf*. S'il existe un fichier "Imakefile", alors la génération du *Makefile* sera basée sur *Imake*

Le fichier configure est un Shell-script. Notons que le script configure est créé par le programmeur à l'aide du programme *Autoconf*, lequel n'est donc pas nécessaire. Lorsqu'il est exécuté, ce script effectue une série de tests destinés à connaître les options que nécessitera la compilation, options qui sont donc spécifiques à votre système, celui pour lequel le logiciel sera compilé. En fonction du résultat de ces tests, est alors créé un *Makefile*. Le script configure étant fourni, aucun autre logiciel n'est nécessaire.

Pour être utilisé, *Imake* doit être correctement installé et configuré pour votre système. On commence alors par lancer la commande xmkmf qui, elle-même, lance *Imake*. Ce dernier lit le fichier *Imakefile* fourni pour en faire un *Makefile*.

On peut dès lors utiliser *Make* pour la compilation proprement dite.

Un petit exemple ?

Voici un exemple complet de compilotion d'un logiciel utilisont lo méthode autoconf, ce qui est d'ailleurs le cas de la pluport des outils Gnu. En tout premier lieu on désorchive une orchive :

```
tar xvzf toto.tar.gz
```

Puis, on se déplace dans le répertoire du nouveau logiciel et on exécute configure :

```
cd toto
./configure
```

On lance la compilation :

```
make
```

Enfin, on installe le logiciel (attention, il faut être root) :

```
su
make install
exit
```

Dream prof

• Où trouver des infos ?

S'il existe, dans le répertoire contenant les sources, un fichier INSTALL, lisez-le ! en général tout y est expliqué en détails. Sinon il y a aussi des chances de trouver quelque information intéressante dans le README.

• Peut-on compiler un Package de sources ?

Sous Debian ou RedHat, tous les packages existent sous forme de sources. Mais la procédure à suivre pour les compiler et obtenir un package directement installable (contenant les exécutables) est particulière. Il faut alors passer par les commandes rpm ou dpkg et ne surtout pas essayer de compiler "à la main".

La compilation

En général, un simple *Make* suffit à compiler le logiciel (il est parfois nécessaire de préciser la cible, comme make all ou make world, le README indiquera alors la cible adéquate). Cependant, il existe nombre de variantes de ce processus. Par exemple, il arrive qu'un script se charge de lancer les utilitaires nécessaires dans le bon ordre. Il est également possible qu'il soit nécessaire de modifier le *Makefile* ou même un fichier d'entête du genre 'defaults.h' ou 'config.h', pour préciser le chemin d'accès à tel ou tel programme, ou encore l'endroit où doit être installé le logiciel que vous compilez.

Installation

Si toutes les opérations précédentes se sont déroulées correctement, il ne reste plus qu'à installer le logiciel fraîchement compilé. Pour cela, la commande "make install" suffit le plus souvent. Attention, si toutes les opérations précédentes ne nécessitent aucun droit particulier (à part bien sûr de pouvoir lire et écrire dans le répertoire contenant les sources), la commande "make install" place des fichiers ailleurs que dans votre répertoire personnel et nécessite presque toujours d'être exécutée en root.

La compilation exotique

Malheureusement, il est toujours possible de trouver un logiciel n'utilisant ni *Autoconf* ni *Imake*, mais un système "fait maison". La lecture du fichier README devient alors indispensable.

On trouve également certains programmes dont la compilation et l'installation sont uniquement gérés par *Make*. Cela peut correspondre à trois cas de figure : le logiciel utilise les spécificités de *Linux* et ne pourrait de toute façon être porté sur un autre *Unix*, il existe un *Makefile* pour chacun des *Unix* supportés, ou encore il est possible que le programme n'utilise que des éléments standards (un programme en C Ansi de base, par exemple).

Pour en savoir plus, le livre *Programmer avec les logiciels Gnu*, chez l'éditeur O'Reilly, décrit succinctement la plupart des outils nécessaires à la programmation d'un logiciel sous *Unix*.

Guillaume Girard

LE MONDE DE L'AMIGA
S.L. DIFFUSION
Magasin au :
140 route de Bischwiller
67300 Schiltigheim
03 88 62 20 94
CB Demandez notre catalogue complet gratuit
powered by AMIGA

Tours et accessoires Micronik

Tour Micronik seule (sans clavier)	1 189,-
Tour Micronik + Zorro II	2 289,-
Tour Micronik + Zorro III+Top Case	4 789,-
A1300(1200+Tour+alim+Clavier)	3 389,-
A1400(Idem que A1300+Zorro II)	4 889,-
A1500(Idem que A1300+Zorro III)	6 389,-
Carte Zorro 2 (5 slots Zorro II, 2PC-ISA, 2PCI, slot video optionnel)	1 489,-
Carte Zorro 3 +scsi+supp simm (5 slots Zorro III/II, 2PC-ISA, 2PCI, +slot video optionnel)	3 399,-
Lecteur Disquette HD interne 1200	569,-
Lecteur Disquette HD interne 2/4000	569,-
Lecteur Disquette HD Externe	609,-
Coque Clavier AMIGA Mikronik + interface et cordon spirale	379,-
Alim 200 Watt InterneMikronik	429,-
Top Case 5,25" Supplementaire	289,-
Clavier Windows 105 T +adaptateur	129,-
ROM 3,1 A1200/4000	399,-
ROM 3,1 A500/2000/600	239,-

Blizzard 1230/IV
889,-F

Produits Phase 5

Blizzard 1230 IV	889,-
Blizzard 1260	3 089,-
SCSI Kit 1230/60	689,-
Copro FPU 68882/50 PGA	459,-
Cybervision 64/3D 4 Mo	1 499,-
Scan Doubler pour Cybervision	699,-
Cyberstorm MARK III 60/50 + SCSI	4 999,-
Cyberstorm Fast SCSI KIT MKII	489,-

Cartes PPC super Prix - Nous consulter.....

Peripheriques

CD ROM IDE 24X interne	869,-
CD ROM SCSI 12X interne	879,-
CD ROM SCSI 12X Externe	1 339,-
Joystick Analogique Speedking	79,-
Joystick Python	129,-
JoyaPad CDR32 Pro	199,-
Ram 8 MO 32Bits 60ns	289,-
Ram 16MO 32Bits 60ns	489,-
Ram 32MO 32Bits 60ns	929,-
ScanQuix V 4.00	NC,-
TurboPrint 6 - PPC	NC,-

Extrait de notre catalogue général. Prix Modifiables sans préavis 1997

Scanner Couleur SCSI
Artec AT3
+ ScanQuix 3,8VF
Format A4
24 bits/Passe
600x300 DPI
OS 2,0 Minimum
Fonction Photocopie
2089,- F

Frais de Port.
Tour Moniteur 120 F, CD 20F, Logiciel 30 F
Souris 25 F, autre 70 F
Votre Commande par courrier avec votre règlement par cheque ou carte bancaire à :
S.L. Diffusion - 6 rue d'Obernai
67300 Schiltigheim

Personnaliser RiscOs

Il existe de nombreuses astuces qui permettent de transformer RiscOS jusqu'à le rendre méconnaissable.

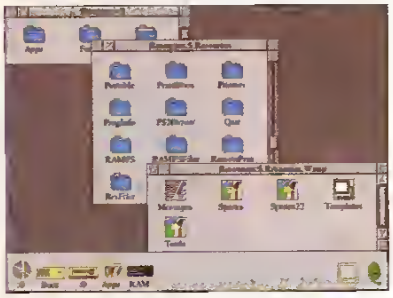
L'application *Configure* permet de changer de nombreux paramètres du système, tels le choix de la police système, la résolution par défaut de l'écran, etc. Cependant, les thèmes développés dans cet article utilisent tous des méthodes inapplicables avec *Configure* seul. Nous mettons ici en oeuvre toutes les ressources du système pour transformer de dernier.

Gestion des ressources

Les ressources sont accessibles grâce au système de fichiers ResourceFS. Celui-ci regroupe de nombreux dossiers contenant les ressources de chacun des modules présents en mémoire.

Les fichiers Sprite

RiscOs dispose de ses propres formats de fichier pour la gestion des images. Même si l'application ChangeFSI permet de lire un grand nombre de formats de fichiers, *RiscOs* n'utilise que les fichiers aux formats *Sprites*, voire *Jpeg*. Le format *Sprites* permet de créer et d'utiliser sans problème des images de 1 à 16 millions de couleurs et de n'importe quelle taille. Ce format permet également de stocker plusieurs images dans un même fichier, chacune ayant un nom différent. Enfin, le format *Sprite* est utilisé par l'application *Paint*, fournie maintenant en standard dans la Rom du système, ce qui garantit qu'il pourra être lu et créée sur toutes les machines fonctionnant sous *RiscOs*.



Les icônes système (aperçu).

Le fond d'écran

Ainsi, le fond d'écran est un fichier *Sprite*. Le mois dernier, nous avons expliqué, lors de l'étude du *Pinboard*, comment afficher un fond d'écran. Il faut noter deux points importants : c'est la première image d'un fichier *Sprite* qui est utilisée et il existe un patch pour le *Pinboard* permettant d'utiliser directement des images *Jpeg* pour le fond de l'écran. Il est à noter que le *Jpeg* est décompressé à la volée, et ne nécessite donc pas de place supplémentaire en mémoire pour s'afficher.

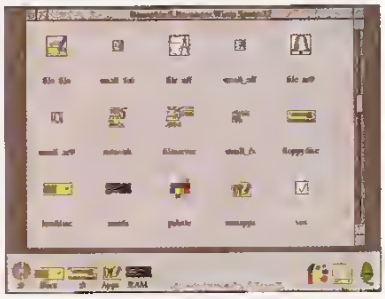
Les icônes

Les icônes d'une application sont présentes dans le fichier! *Sprites* qu'elle contient. Ce fichier est au format *Sprite* et comporte, en général, l'icône de l'application et des icônes pour les types de fichiers qui lui sont associés. Il faut savoir que chaque icône a un nom ; il suffit de charger une nouvelle icône du même nom dans le système pour que celle-ci remplace son homologue. Cette action se fait à l'aide de la commande *IconSprites "Nom du fichier". *Risc OS* utilise la même méthode au démarrage de la machine, ou il charge les icônes du système, de quelques applications et d'un certain nombre de types de fichiers de données. Les types de fichiers pour lesquels aucune icône n'a été définie apparaissent avec une icône par défaut, souvent un document vide. Le format *Gif* n'a ainsi pas d'icône spécifique au démarrage : il suffit donc de prendre une icône dans une bibliothèque ou de la dessiner soi-même, puis de la sauvegarder dans un fichier *Sprite*. Le fichier peut avoir n'importe quel nom, mais il faut que l'icône qu'il contienne s'appelle file_695. file_695 est le nom de l'icône du fichier de type 695, en l'occurrence du *Gif*. Une fois le fichier créé, on peut exécuter la commande *IconSprites 'Nom du fichier' et admirer le résultat.

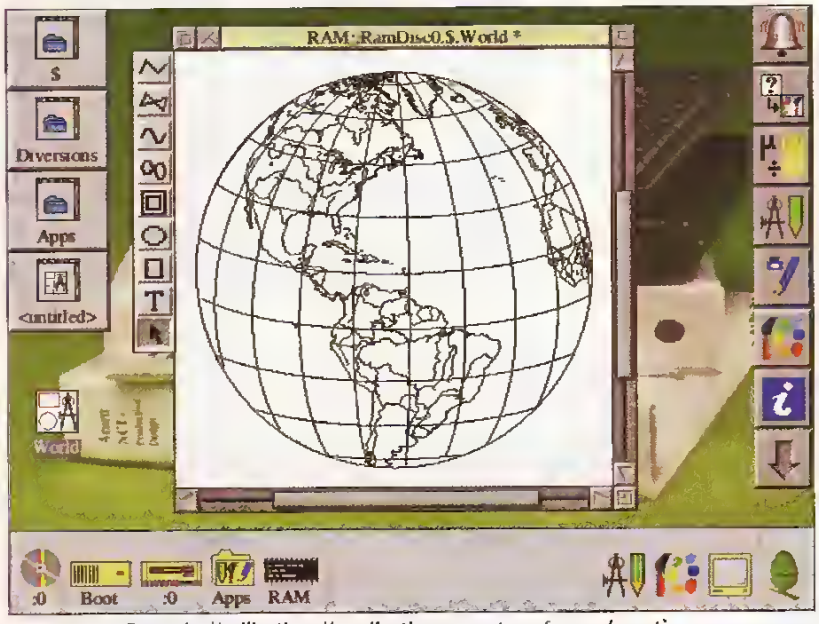
Le bureau standard.

Toutes les icônes peuvent ainsi être définies ou même redéfinies... Le curseur ne vous plaît pas ? Créez-en un nouveau que vous appellerez ptr_default. Les boîtes à cocher ou l'icône du disque dur ne vous conviennent pas ? Aucun problème, ce sont aussi des *Sprites*. Vous pouvez même changer le fond des fenêtres avec cette méthode.

Les fenêtres

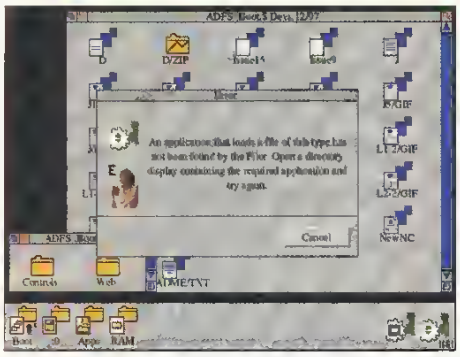


Les ressources système (aperçu).



Exemple d'utilisation d'applications pour transformer le système.

Le contour des fenêtres et leur graphisme est aussi défini à l'aide d'un fichier Sprite. Chaque morceau d'une fenêtre est désigné par un nom d'image particulier. Il est donc aisé de créer son propre jeu d'icônes qui définira un nouveau look pour les fenêtres. Le fichier d'origine se situe en resources.$.Resources.Wimp.Tools, on peut donc librement s'en inspirer. La commande à utiliser est ici un peu différente, il s'agit de *ToolSprites "Nom du fichier"



Un bureau alternatif fait maison.

Le son système

Pour changer le son du système, il faut transformer le son désiré en un module, à l'aide par exemple de l'application *SoundCon*. Il faut ensuite exécuter le module. Le nom du son apparaît alors dans la liste des sons systèmes. Il ne reste plus qu'à le choisir comme son par défaut à partir de l'application *Configure*

Les messages

Voici le chapitre de loin le plus utile... Le dossier resources:$.Resources contient de nombreux sous-dossiers qui contiennent eux-mêmes toutes les ressources du système : Icônes, Sprites, Templates et fichiers Messages. Les templates sont des fichiers regroupant la définition de toutes les fenêtres du système (il en va de même des autres applications). Les fichiers textes 'Messages' contiennent tout les messages du système. Pour modifier les Templates il suffit d'utiliser un éditeur de Templates, qu'on peut facilement trouver dans le domaine public. Pour les fichiers textes, on peut remplacer un message par celui souhaité, puis recharger le fichier dans les ressources. Là aussi il faut faire appel à un logiciel du domaine public ou à quelques lignes de *Basic* pour permettre cette opération car on ne peut écrire directement dans les ressources. Certains messages sont dans un format spécial, pour gagner de la place... Il est là aussi possible de les transcrire en utilisant certaines routines du système. Bref, on peut changer toutes les phrases du système ou d'une application. On peut aussi changer le look et l'agencement des fenêtres système, à condition toutefois de ne pas enlever d'éléments essentiels. Ceci permet de modifier très profondément l'allure générale de *RiscOs*. C'est la méthode qui a par exemple été employée dans *NewerLook*, une application qui transforme *RiscOs* en un Os au style méconnaissable. Autre intérêt : traduire tout le système en français : il existe ainsi une traduction du *RiscOs 3.5*, complète à 80% et réalisé en moins d'un week-end ! Le travail a été effectué à partir de l'application *Edit* et d'un logiciel du domaine public.

Les logiciels divers

On peut trouver des logiciels dans le domaine public qui transforment le système, son ergonomie et même sa façon de fonctionner. *DockApp*, par exemple, ajoute un dock à la manière de *NextStep*

Un superbe bureau alternatif.

Autre exemple, *Menon* est un des utilitaires qui offre un menu à la *Windows 95*. *FilterPatch* augmente les fonctions du système et rajoute, entre autres, un vrai bouton de réduction aux fenêtres. *Iconize* permet d'afficher les icônes réduites sous une forme plus rationnelle et esthétique. L'excellent autofocus de Vincent Lefevre (http://www.ens-lyon.fr/~vlefevre/) permet de faire passer les fenêtres à l'avant plan, simplement en passant au dessus avec la souris, comme sous *X-Window*.

Il est difficile de décrire tous ces utilitaires, car il en existe plusieurs centaines. Ils ont tous la particularité d'améliorer sensiblement l'ergonomie du système,

Un fond d'écran.

quoique, à bien y regarder, le système se suffit parfaitement à lui même dans ce domaine.

Et voilà ! Encore une fois, on s'aperçoit que les ressources et les outils de *RiscOS* sont inépuisables et permettent de faire un maximum de choses sans dépense supplémentaire. De plus on constate que le système reste parfaitement modifiable, même s'il est en Rom.

David Feugey

ACM PRODUCTIONS
8 rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
Tél. / FAX : 03.87.93.53.61

PHASE 5

SERIE MC 68xxx

Blizzard 1230	840
Blizzard 1230 + 8 Mo EDO	1090
Blizzard 1230 + Fast SCSI 2	1390
Blizzard 1230 + copro math	1210
Blizzard 1260	2850
Blizzard 1260 + 16 Mo EDO	3240
Blizzard 1260 + Fast SCSI 2	3400
Blizzard 2060	3690
Blizzard 2060 + 16 Mo EDO	4080
CyberStorm MK 3 + UW SCSI	4490
CyberStorm MK 3+SCSI+16 Mo	4880
Copro math 68882/50 PGA	380

SERIE Power PC

NOUS VOUS OFFRONS LES FRAIS DE PORT SUR L'ACHAT D'UNE CARTE POWER PC SI VOUS EN RESERVEZ UNE. CONTACTEZ-NOUS !

Blizzard 603e 175 sans CPU	2950
Blizzard 603e 175 68030/50	3350
Blizzard 603e 200 sans CPU	3690
Blizzard 603e 200 68060/50	5690
Blizzard 2604 150 sans CPU	4890
Blizzard 2604 150 68060/50	6890
Blizzard 2604 180 sans CPU	5490
Blizzard 2604 180 68060/50	7490
Blizzard 2604 200 sans CPU	6290
Blizzard 2604 200 68060/50	8290
CyberStorm 604 150 sans CPU	4590
CyberStorm 604 150 68060/50	6590
CyberStorm 604 180 sans CPU	5590
CyberStrom 604 180 68060/50	7590
CyberStorm 604 200 sans CPU	6490
CyberStorm 604 200 68060/50	8490

CARTES GRAPHIQUES

CyberVision 64 3D 4 Mo	1490
CyberVision 64 3D + ScanDoubler	2050
ScanDoubler pour CyberVision	590
Module MPEG pour CyberVision	1290
Picasso IV 4 Mo	2690
Modules pour Picasso IV	tél.
CyberVision PPC	tél.
BVision PPC pour Blizzard 603e	tél.

DISQUES DURS

Nos disques durs sont livrés formatés et contiennent 200 Mo de logiciels du DP !

Quantum 1 Go IDE	1190
Quantum 2.1 Go IDE	1450
Quantum 3.2 Go IDE	1850
Quantum 4.3 Go IDE	2150
Quantum 6.4 Go IDE	2790
Quantum 2.1 Go Ultra SCSI 3	1990
Quantum 3.2 Go Ultra SCSI 3	2490
Quantum 6.4 Go Ultra SCSI 3	3590
Quantum 9.1 Go Ultra SCSI 3	7790
Quantum 9.1 Go UW SCSI	7790

LECTEURS DE CD-ROM

Mitsumi 8x Atapi	550
Mitsumi 16x Atapi	650
Sony 16x Atapi	690
Toshiba 24x Atapi	790
Sony 12x SCSI	890
Plextor 20x SCSI	1190

BOITIERS INFINITIV

AMIGA 1300 T	3490
AMIGA 1400 T	4890
AMIGA 1500 T	5990
Tour Infinitiv A1200 + interf. clavier	1390
Tour Infinitiv + coque clav. A1200	1790
Infinitiv+coque+Z2+TopCase	3100
Infinitiv+coque+Z3+TopCase	5140
Alim. Infinitiv 200W (prix avec tour)	420
Carte d'extension Zorro II zt	1350
Carte d'extension Zorro III	3190
Option vidéo pour cartes ZII/ZIII	450

Frais de port : tél. s.v.p.
Commande sur papier libre accompagnée du règlement. Tarifs révisables sans préavis.
RCS SARREGUEMINES B 401 578 141
Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs

Comment déboguer son Amiga ?

Qu'y a-t-il de plus rageant qu'un ordinateur qui ne veut pas démarrer, qu'un périphérique qui n'est pas reconnu ou encore que des plantages répétés ? Heureusement, le docteur Dream vient ce mois-ci pour guérir votre Amiga.

C'est un grand classique : on vient de démonter son *Amiga*, on le remonte... Et la machine ne veut pas démarrer ! La diode Power s'allume une fraction de seconde, pour s'éteindre aussitôt. L'Amiga ne témoigne d'aucune activité : l'écran est noir, le disque dur ne démarre pas et le lecteur de disquette ne fait même pas son "Bzzt" habituel. Tout porte à croire que l'*Amiga* est mort. Pourtant, le problème est des plus anodins : il s'agit juste d'une prise d'alimentation interne qui a été rebranchée de travers (la masse ne fait pas contact). Le plus souvent c'est celle qui alimente le ventilateur du microprocesseur ou encore celle du lecteur de disquette !

Pourquoi l'Amiga ne démarre pas ?

Il y a en fait une multitude de raisons qui peuvent empêcher un *Amiga* de démarrer. Et, dans la plupart des cas, il s'agit de trois fois rien. Toujours après un remontage, par exemple, il arrive que l'*Amiga* s'allume bien, ne veuille pas démarrer et que la diode du lecteur de disquette reste perpétuellement allumée. Là encore, juste une broutille : la nappe du lecteur de disquette a été branchée à l'envers.

Parfois, ces petits inconvénients sont un petit peu plus subtils. Le plein écran jaune au démarrage, par exemple, indique normalement que le microprocesseur est mal enfoncé dans son socle. Mais il peut également avoir une autre signification : le microprocesseur n'arrive pas à accéder à sa Rom. Il arrive que les composants Kickstart se débloquent avec la chaleur ou suite à un choc. Dans ce cas, il faudra juste appuyer sur les composants de la Rom avec le doigt pour les enfoncer au maximum (deux composants dans les *Amiga 1000, 1200, 3000* et *4000*, et un seul dans les *Amiga 500, 600* et *2000*). Une petite anecdote à ce sujet : il nous est déjà arrivé d'avoir un *Amiga* qui ne voulait pas démarrer et qui affichait, au bout d'un très long moment, un écran jaune.

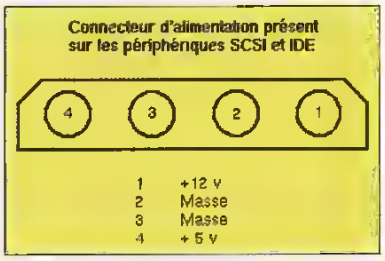
Vérification faite, les composants de la Rom étaient on ne peut plus enfoncés dans leurs socles. Quid ? l'explication est la suivante : cet *Amiga* disposait d'une carte accélératrice sur laquelle on avait activé le cavalier *MapRom* (copie du Kickstart en Ram, pour que l'ordinateur aille plus vite) et, comme par hasard, une des barrettes Simms n'était pas bien enfoncée dans son support !

Pour continuer avec les problèmes de la Rom, il ne faut avoir aucun doute quant à la signification d'un écran rouge au démarrage : c'est tout simplement parce que vous êtes en train d'essayer de faire fonctionner un Kickstart qui n'est pas prévu pour votre type d'*Amiga*. Soit vous vous êtes trompés de modèles en achetant de nouvelles Rom, soit vous avez voulu faire le malin en lançant une Rom pirate avec l'utilitaire *BlitzKick* (ou *ZKick*, *YKick*, etc.). Reprenez votre Rom d'origine !

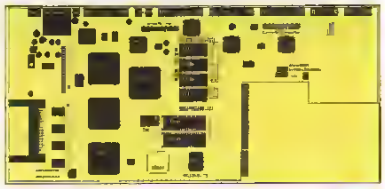
Attention à la surchauffe de travail...

On l'a dit et répété : tout plantage lors d'un travail normal est, dans la plupart des cas, dû à un problème logiciel. En général il s'agit d'un conflit entre une multitude de patchs qui font tous plus ou moins la même chose et qui se rentrent dedans lorsque l'on fait scroller le contenu d'une fenêtre. De même, il peut s'agir d'une application qui n'est pas stable ou qui ne fonctionne que sur un seul type de matériel qui n'est pas le vôtre (par exemple une démo programmée en *68000*, que l'on veut faire tourner sur *68060*). Il arrive cependant, rarement, que votre ordinateur plante même si vous êtes sûrs de la salubrité des logiciels que vous utilisez. En général, ce genre de plantage arrive aléatoirement et se répète par la suite de plus en plus souvent. Dans ce cas, point de doute : votre microprocesseur chauffe trop ! Tout simplement parce qu'il est mal ventilé. Souvent, le problème vient juste d'une nappe (celle du disque dur ou du lecteur de disquette) qui passe juste au dessus du microprocesseur. Dans d'autres, il faudra peut-être investir dans un petit ventilateur pour composants électroniques. Voici pour un bref tour d'horizon des problèmes de démarrage liés au hardware. Nous étudierons régulièrement d'autres zones d'ombres de l'Amiga qui pourraient poser des soucis à l'utilisateur.

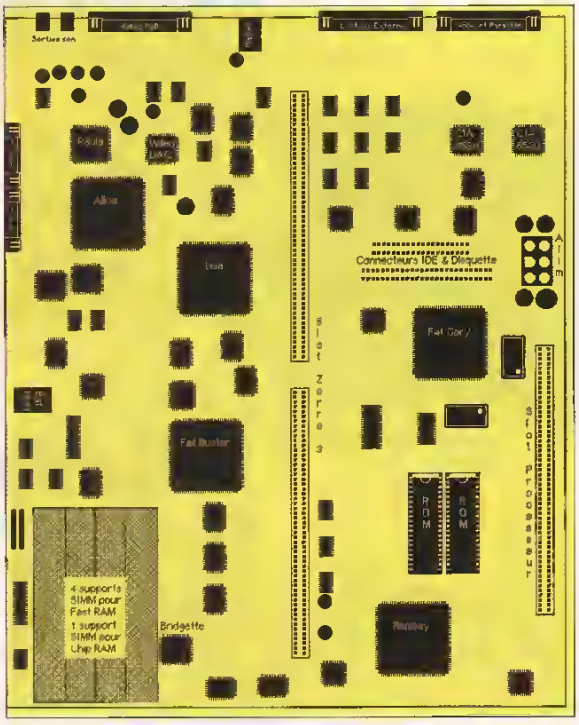
Docteur Dream - Dream@posse-press.com



Alimentation.



Carte mère Amiga 1200.



Carte mère d'Amiga 4000.

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY** rubrique **DUC**

LA SEULE ADRESSE POUR VOUS FOURNIR DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200)	745 F	Extension mémoire 1 Mo pour Amiga 600	275 F
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	KIT de transfert de fichiers AMIGA < = > PC (doc. F)	120 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA: 45F - les 2: 80 F		SOURIS AMIGA 125 F - 2 pour 220 F - 3 pour 300 F	
HDUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ 5VP) 25 F - 3 pour 50 F		Câble Péritel 1.50 m. 75 F Câble Péritel 2 mètres: 95 F	
Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas	425 F	QUADRUPLEUR de MANETTES: 50 F - 4 pour 150 F	
Carte MAGNUM extension RAM A1200 - 8 Mo maximum - Fournie 0ko	375 F	Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	695 F
CARTE SÉRIE HYPER RAPIDE **WHIPPET** PCMCIA (A600/1200)	425 F	Carte **AURA** 8 bit -tous Amigas-	295 F
INTERFACE MIDI PROMIDI	215 F	Câble pour moniteur 1084 D (2 mètres)	125 F
Câble pour moniteur 1084 S (2 mètres) 100 F - pour 1084 SPI (2 mètres)	115 F	Double rallonge ports souris et joystick	45 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 500	285 F	LECTEUR INTERNE AMIGA 600	285 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 1200	285 F	ALIMENTATION 220/240V POUR CD 32	225 F

Boitier adaptateur 23 broches /15 broches Hi-D (Pièce COMMODORE 390682-01) pour relier un écran PC à un AMIGA: **100 F**

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

DATA SWITCH POUR AMIGA 500, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, ETC... AVEC CÂBLE **GRATUIT** DE RACCORD SPÉCIAL POUR AMIGA
PERMET DE RELIER PLUSIEURS PÉRIPHERIQUES AU MÊME PORT DE VOTRE AMIGA - POUR PORT SÉRIE OU PORT IMPRIMANTE — PRÉCISEZ, SVP —
DATA SWITCH POUR CONNECTER 2 PÉRIPHÉRIQUES: **145 FF** - DATA SWITCH POUR 3 PÉRIPHERIQUES: **175 FF**
DATA SWITCH POUR 4 PÉRIPHÉRIQUES: **185 FF** LES DATA SWITCH SONT ENVOYÉS PAR PAQUET SÉPARÉ

JOYPADS / JOYSTICKS / MANETTES DE JEU SPÉCIALS AMIGA

ACTION PAD (JOYPAD) - Amiga seulement	125 F - 2 pour 220 F	EXECUTIVE MINI JOYSTICK (LORICIEL)	59 F
TAC 30 JOYSTICK (SUNCOM) - 3 BOUTONS FEU - TIR AUTOMATIQUE	99 F	Q STICK (SUNCOM) JOYSTICK DE PRÉCISION	79 F
ERGO STICK (SUNCOM) - JOYSTICK TRÈS ROBUSTE CONSTRUIT D'APRÈS LA FORME DE LA MAIN HUMAINE; IDÉAL POUR JEUX DE FOOTBALL			119 F

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

AmiFile SAFE PRO 2.4+ (F)	365 F	DICE C Compiler 3.2 (avec manuels sur disk)	325 F	DIRECTORY OPUS 5.6 MAGELLAN	495 F
AmiFile SAFE USER 2.4+ (F)	175 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages)	95 F	PC TASK 3.1 -avec guide Français-	375 F
GP FAX v 2.350	375 F	DEVPAC 3.14 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	BLIT2 BASIC 2.1	175 F
TERMITE TCP	325 F	HISOFT BASIC 2 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	B.U.M. 9A/9B 10A/10B (4 disks)	65 F
GAMESMITH	525 F	NET & WEB (Contient IBROWSE 1.12a+ complet + MUI)	295 F	B.U.M. 5 /6 /7 /8 (4 disks)	40 F
HISPEED PASCAL (dernière version)	525 F	IBROWSE -version 1.12a+ complète- contient MUI 3.8+	245 F	BLITZ SUPPORT SUITE (3 DISKS)	110 F

PC TASK 4.3 - version Windows 95 - avec GUIDE D'UTILISATION EN FRANCAIS
625 F TTC Port compris

TOUS LES JEUX CI-DESSOUS SONT EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

A 320 AIRBUS II	135 F	EXILE - A 1200	95 F	PGA GOLF EURO TOUR -A 1200	45 F	THEME PARK -A 1200	125 F
BANSHEE (VF) - A 1200	60 F	EXILE - A 600	95 F	PINBALL FANTASIES AGA -A1200	65 F	THEME PARK -A 600	125 F
B-17 FLYING FORTRESS -500/600-	125 F	F-15 II (Microprose)	125 F	PINBALL ILLUSIONS (F) A 1200	95 F	TOTAL FOOTBALL (Domark)	95 F
BLITZTENNIS -CENTER COURT- (F)	95 F	F-19 STEALTH FIGHTER -A500/2000	125 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	TURNING POINTS -A 500-	55 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+)	125 F	POWER DRIVE (F)	35 F	U.F.O. (A 600)	125 F
BLOODNET (F) - A1200	110 F	FIELDS OF GLORY -A 1200	125 F	RAILROAD TYCOON	125 F	U.F.O. (A 1200)	125 F
BLOODNET (F) -A500+ /A600	110 F	GUNSHIP 2000	125 F	ROAD RASH	95 F	VIRTUAL KARTING -A1200 (F)	75 F
BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	45 F	GUNSHIP 2000 AGA	125 F	SENSIBLE GOLF	95 F	WATCH TOWER (F) -A 1200	45 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200	65 F	HEIMDALL 2 (F) A500/600	75 F	SHAO FU -A 1200-	60 F	WHITE DEATH (WARGAME)	45 F
BUBBLE & SQUEAK A 600	65 F	HEIMDALL 2 (VF) - A 1200	75 F	SILENT SERVICE 2	125 F	WING COMMANDER	95 F
CHAOS ENGINE AGA -A 1200	85 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A1200	95 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	WORMS (F)	125 F
CHAOS ENGINE 2 (F) A500/600	195 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A600	95 F	SLAM TILT (F) - A 1200	145 F	WORMS DIRECTORS CUT - AGA	185 F
CHAOS ENGINE 2 (F) - A 1200	195 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200	35 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	95 F	XTREME RACING -A 1200-	75 F
CIVILIZATION	115 F	KING MAKER (VF)	110 F	STARLORD (Microprose)	95 F	Xtreme Racing AGA. 2 DATA DISKS	55 F
COALA - A 1200	95 F	The LOST VIKINGS (VF)	95 F	STREET RACER	125 F	ZEEWOLF 1 (NF)	45 F
COLONIZATION (F)	125 F	MICROPROSE GRAND PRIX F1	115 F	STRIP POT -A 1200- (Erotique)	45 F	ZEEWOLF 2 Wild Justice	65 F
DESERT STRIKE	95 F	MINSKIES the Abduction -A 1200	85 F	SUPER SKIDMARKS	85 F	2EEWOLF 1 + 2EEWOLF 2	95 F
DOGFIGHT (Microprose)	95 F	MORPH (F) - A1200	35 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F	2OOL (F) - A500/600	36 F
DUNGEON MASTER 2 (VF) A 1200	95 F	NAPOLEONICS -A 500	65 F	SUPER LEAGUE MANAGER A1200	75 F	COMPILATION (1) A 1200:	
ELITE 2 (Version Française)	125 F	NICK FALDO GOLF	35 F	SUP ST FIGHTER 2 TURBO(F) A1200	95 F	GUARDIAN + SKIDMARKS + GLOOM	145 F
EUROLEAGUE MANAGER (2MO RAM)	85 F	NIGHTHAWK F-117 A 2.0 -v 3.01	95 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F	COMPILATION (2) A 1200:	
EVOLUTION HUMANS 3 (F) A1200	95 F	ODYSSEY	95 F	SYNDICATE	70 F	FEARS + ROADKILL + LEGENDS (F)	145 F

SELECTION AMIGA CD ROM et CD 32 (Prix T.T.C. port compris) - Les "CD ROM" sont pour Amiga 1200/4000 + lecteur CD

BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	50 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F)	95 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	STAR CRUSADER (Amiga + CDROM)	95 F
BUBBA N'STYX (F)	45 F	EXILE	50 F	MARVIN MARVELLOUS	45 F	STREET RACER (Amiga + CDROM)	125 F
BUBBLE & SQUEAK	75 F	FEARS	85 F	MEAN ARENAS (F)	45 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
CASTLES 2	45 F	GLOOM	85 F	OCTAMED 6 (CD ROM)	199 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (F)	95 F
CIVILIZATION AGA (Amiga+CDROM)	125 F	GUARDIAN	75 F	PINBALL ILLUSIONS	65 F	ULTIMATE GLOOM (Amiga+CD ROM)	N/C
DRAGONSTONE (F)	60 F	HUMANS 1 + HUMANS 2	45 F	PREMIERE (F)	45 F	VITAL LIGHT (F)	45 F
ELITE 2	95 F	LEGENDS (F)	95 F	SPECCY 96 (Amiga + CDROM)	95 F	WORMS (F)	125 F

Pour un **envoi immediat** d'articles ci-dessus (reglement par carte internationale VISA/ EUROCARD) **télèphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire Par Minitel **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes Internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français) Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 FF ou 4 C R I , précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande

TRANSACTION MINIMUM 100 FF

DÉCEMBRE 1997 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme

Les filtres

La force d'Unix ne réside pas seulement dans la puissance des commandes disponibles. Le principe de re-direction des entrées/sorties permet de combiner ces commandes à l'infini...

Nous avons déjà abordé les tubes. Mais il nous manque encore un élément fondamental : quelles commandes peut-on utiliser dans un tube ? Avant de répondre à cette question pertinente, un petit retour sur la syntaxe des tubes s'impose :

```
commande1 | commande2 | commande3 |
... | commandeN
```

Cette écriture se traduit de la manière suivante : commande1 génère des données sur sa sortie standard. Puis, commande2 récupère ces données sur son entrée standard, les traite et sort le résultat sur sa sortie standard, etc. A la fin, commandeN reçoit des données modifiées successivement par commande2, commande3, etc. Puis, commandeN effectue un dernier traitement. Dans une telle situation, on dit que les commandes commande2 à commandeN-1 sont de filtres

Définition

Un filtre est une commande pouvant lire des données sur son entrées standard, les traiter et envoyer le résultat sur sa sortie standard.

Voyons tout d'abord des commandes qui ne sont pas, pour des raisons évidentes, des filtres : cp, mv, rm. Le cas de *find* est plus complexe. Certes, *find* ne prend pas d'informations sur son entrée standard mais retourne des informations sur sa sortie standard (les fichiers trouvés avec l'option -print). Ainsi, *find* peut apparaître comme première commande d'un tube, ce qui n'en fait pas un filtre pour autant. Le mois dernier, nous avons parlé de la commande *grep*. Elle prenait des informations sur sa ligne de commande et ressortait les chaînes trouvées sur sa sortie standard, ce qui n'est pas le fonctionnement d'un filtre. Cependant, plutôt que d'utiliser la ligne de commande pour préciser les fichiers dans lequel *grep* doit effectuer ses recherches, on peut lui envoyer un flux de données par son entrée standard. On peut donc écrire :

```
grep "[Nn]atacha" < comeback.txt
```

De la même façon, on peut utiliser *grep* dans un tube :

```
find / -name "*.txt" | grep
"[Nn]atacha"
```

Pour savoir si une commande peut se comporter comme un filtre, il suffit de consulter le *mon* pour savoir si elle peut prendre des informations sur son entrée standard et ressortir des données sur sa sortie standard.

```
cat, simple mais utile
```

cat est un des filtres les plus utilisés et propose pourtant très peu de fonctions. Son fonctionnement de base est de récupérer des données qu'il reçoit sur son entrée standard et de les copier sur sa sortie standard, sans effectuer aucun traitement. Par exemple,

```
cat < linux.txt > monde.txt
```

Ceci a pour effet de copier le contenu du fichier linux.txt dans le fichier monde.txt, une simple copie sans confirmation. On utilise en général *cat* pour créer un flux de données à partir d'un ou de plusieurs fichiers. La commande suivante effectue une concaténation :

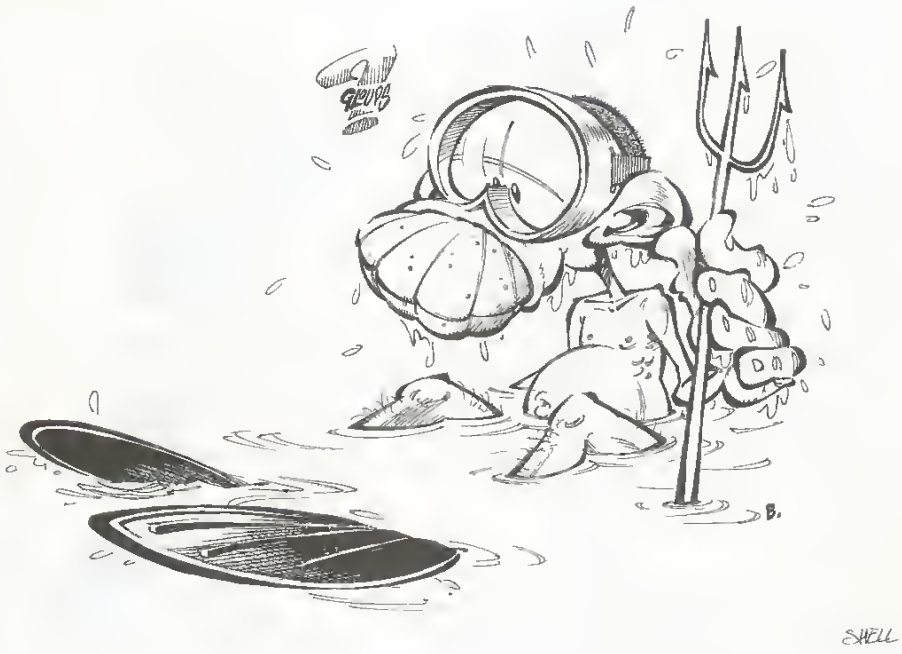
```
cat nataaha.txt natabha.txt nata-
cha.txt > concatnat.txt
```

Sélection de colonnes avec cut

La plupart de filtres que nous allons découvrir ce mois-ci opèrent sur des données *Ascii* présentées sous forme de tableau. La commande *cut* permet de découper des colonnes de caractères ou de champs. L'option -c permet de préciser une liste de colonnes à découper. Voici un exemple :

```
$ cat BeauFutur dat
Année; Linux; Windows; Autres;
1997;      10%;     60%;     30%;
1998;      25%;     35%;     40%;
1999;      40%;     10%;     50%;
2000;      60%;    -20%;     60%;

$ cat BeauFutur.dat | cut -c1-4,12-
15
```



```
Annéx; W
1997 10%
1998 25%
1999 40%
2000 60%
```

Les possibilités de sélection de colonnes sont les suivantes
- une colonne seule (-c5 pour sélectionner la cinquième colonne)
- une plage de colonnes (-c3-10 pour couper les colonnes 3 à 10 , -c8- pour couper de la colonne 8 jusqu'à la dernière, -c3- pour tout couper à partir de la colonne 3)
- une combinaison (-c1,3-10,12- : coupe la colonne 1, de 3 à 10 puis de 12 jusqu'à la fin)

Cette méthode est pourtant peu pratique car les colonnes ne sont pas forcément justifiées correctement. L'option -f permet de sélectionner les colonnes en utilisant des champs, c'est-à-dire des suites de caractères séparés par un délimiteur. *cut* utilise par défaut la tabulation comme caractère séparateur mais on peut utiliser l'option -dx ou x est le nouveau caractère séparateur (exemple : cut -d";" pour préciser la virgule).

```
$ cat BeauFutur.dat | cut -d";" -
f1,2
Année; Linux
1997;        10%
1998;        25%
1999;        40%
2000;        60%
```

Le résultat n'est pas très propre mais beaucoup plus utilisable dans le cadre d'un filtre. L'option -s permet d'enlever les lignes qui ne contiennent pas de délimiteurs. On peut bien sûr utiliser les mêmes compositions qu'avec la sélection par colonne.

Sélection de lignes avec tail et head

Après la sélection de colonnes vient la sélection de lignes. Ainsi, head -n x sélectionne les x premières lignes (si x vaut 1, les données ne sont pas modifiées) et tail -n x sélectionne les x dernières lignes. Pour effectuer une sélection complexe, il faut mélanger ces deux commandes :

```
$ cat < BeauFutur.dat | head -n 3 |
tail -n 1
 1998;        25%;      35%;      40%;
```

Nous avons commencé par ne garder que les trois premières lignes puis sélectionner la dernière. Ce qui revient à sélectionner la ligne 1998.

Conversion avec tr

Le filtre *tr* est très simple , il permet soit d'effacer un caractère ou une suite de caractères dans un flux de données (option -d), soit de remplacer cette suite par une autre (option par défaut).

```
$ cat BeauFutur.dat | tr -d " " |
cut -d";" -f1,2 | tr ";" " "
Année Linux
1997 10%
1998 25%
1999 40%
2000 60%
```

Cette fois-ci, notre affichage est nettement plus propre. Avant de lancer la commande *cut*, nous enlevons tous les espaces. Puis, après la sélection des colonnes, nous remplaçons les points virgules par des espaces. Une utilisation courante de *tr* consiste à échanger des informations entre *Unix*, *Dos*, *MacOs*, etc. Le caractère de retour de ligne est différent d'un système à l'autre. Sous *Dos*, chaque retour de ligne est codé par la séquence octale \010\013 alors que seul \010 est présent sous *Unix*. Voici la conversion correspondante :

```
$ tr -d \013 < fichier.dos >
fichier.unix
```

Pour convertir un fichier *MacOs* vers *Unix*, il faut cette fois-ci transformer \013 en \010 :

```
$ tr \013 \010 < fichier.mac >
fichier.unix
```

Le Tri avec sort

Le filtre que nous allons aborder maintenant est assez complexe. La commande sort permet (entre autres) de trier des données en réorganisant les colonnes. La syntaxe (simplifiée) est la suivante :

```
sort [options] [+pos1 -pos2]
```

Le premier choix est le type de tri parmi -d (tri dictionnaire), -n (tri numérique) et -r (tri décroissant). En outre, *sort* utilise comme *cut* un délimiteur de champ : -tx (où x est le nouveau délimiteur, tab par défaut) et -b (qui ignore les répétitions d'espaces ou de tabulations). Le paramètre +pos1 permet de désigner le champ qui servira de clé de tri. Si on doit utiliser une succession de champ, -pos2 doit être le numéro du dernier champ de la clé. La numérotation des champs part de 0. Ne confondez pas avec *cut* ! Voici un petit exemple :

```
$ cat BeauFutur.dat | sort +3 -n -b
-t";" -r
Année; Linux; Windows; Autres;
2000;        60%;      -20%;      60%;
1999;        40%;       10%;      50%;
1998;        25%;       35%;      40%;
1997;        10%;       60%;      30%;
```

Nous avons trié le tableau en utilisant la dernière colonne (champ 3, la numérotation part de 0). Il y a des centaines de choses à dire sur *sort* qui est une commande très puissante, quoiqu'un peu obscure, mais ce fonctionnement de base est en général le seul que l'on utilise dans un cas pratique. Les mois prochains, nous verrons des filtres encore plus puissants, on pourrait les appeler les super-filtres. Ce sont l'éditeur non-interactif *sed* et l'interpréteur *awk*. . Des monstres de puissance !

Fred Pesch - pesch@club-internet.fr

Copie de sauvegardes dans un tube

Le filtre tee occupe une place un peu à part. Il recopie comme cat son entrée sur sa sortie sans modification, mais effectue en plus une copie de sauvegarde de l'entrée standard dans un fichier. Un petit exemple :

```
$ ps -m | tr -s " "  | cut -d" " -f8,14- | tee save.dat | sort -n -t" "
+0 | tail -1
3844 emacs
```

Ce tube donne la taille et la ligne de commande du processus qui occupe le plus de mémoire. Le fichier save.dat contient les données intermédiaires qui listent tous les processus par leur occupation mémoire et leur nom. Ainsi :

```
$ cat save.dat
SIZE COMMAND
408 ps
544 sh
716 -bash
716 /bin/bash
820 /bin/login
840 xinit
980 fvwm2
1344 xclock
3844 emacs
```

Configurer Afterstep

1ère partie

Créer son propre environnement de travail... Un rêve d'utilisateur enfin à votre portée grâce au tout puissant X window et ses fidèles assistants : les gestionnaires de fenêtres.

Les gestionnaires de fenêtres s'occupent en premier lieu de décorer les fenêtres et de gérer leur interactivité. Pour débuter cette série spéciale "configuration", nous avons porté notre choix sur *Afterstep* qui est un parfait équilibre entre la simplicité et l'exhaustivité en matière de configuration. Fortement inspiré par *Fvwm 1*, *Afterstep* reste simple à configurer et propose un look de base des plus sympathiques.

Récupérer et installer Afterstep

Vous trouverez sur le CD de Dream les versions d'*Afterstep* adaptées à la plupart des distributions de *Linux*. Par exemple, pour les utilisateurs de *Red hat*, l'installation est on ne peut plus simple :

```
rpm -ivh Afterstep-1.0-x.rpm
```

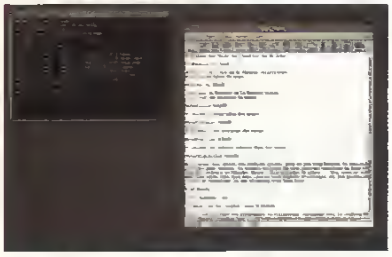


Figure 2 : notre configuration par défaut, minimaliste mais plein de promesses !

Mais *Afterstep* est un programme portable, voici donc quelques explications sur sa compilation. Première chose à faire : récupérer le fichier *Afterstep*-1.0.tar.gz et le placer dans n'importe quel répertoire accessible en écriture (votre répertoire personnel, par exemple). Ensuite, il convient d'extraire les fichiers de l'archive :

```
tar xvzf Afterstep-1.0.tar.gz
```

Puis "sauter" dans le répertoire *Afterstep*-1.0/ et préparer la compilation :

```
cd Afterstep-1.0
./MakeMakefiles
```

Ensuite, il faut compiler (et être patient !) :

```
make all
```

Puis installer le tout (en root) :

```
make install
make install.man
```

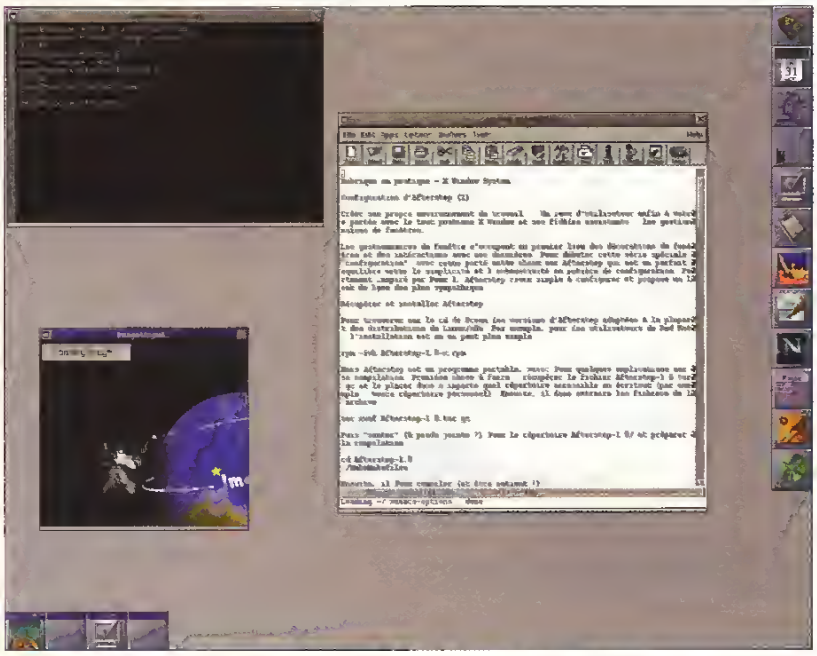


Figure 1 : la configuration par défaut, déjà trop avancée.

Le programme sera alors installé dans les répertoires suivants :

```
/usr/X11/bin/afterstep    (exécutable)
/usr/lib/X11/afterstep/   (modules, configuration par défaut, etc.)
/usr/doc/afterstep-1.0/   (documentation succincte)
```

Petit tour du propriétaire

Si vous utilisez *startx* pour démarrer *X window*, rajoutez un "exec *afterstep*" dans votre .xinitrc (cf. rubrique *X window* du mois dernier). Les fans d'*Xdm* doivent pour leur part rajouter un petit "afterstep" tout court à la fin de leur xsession. Relancez votre système (sous *Xdm*) ou juste *X window* (avec *startx*) pour obtenir à peu près l'affichage de la figure 1. Sans aucune configuration, ce n'est déjà pas si mal. Le look & feel est bien sûr celui du célèbre système *NextStep*, nous n'y reviendrons pas (le double-clic sur la barre de titre mérite tout de même le détour !). Cette configuration de base à la *NextStep* ne doit pas vous induire en erreur ; il est pratiquement possible de changer tous les aspects de ce gestionnaire de fenêtre pour obtenir un bureau très éloigné de celui autrefois imaginé par Steve Jobs...

Première étape : déconfigurer

Bon. Le look par défaut n'est pas mal, mais nous ne sommes pas là pour flâner. *Afterstep* utilise un fichier de configuration très proche de celui de *Fvwm 1*. C'est un simple fichier *Ascii* qui contient des définitions du type :

```
Variable      Valeur
```

On trouve aussi des commentaires commençant par # comme pour les shell de type *sh*, ainsi que certaines constructions plus complexes (Function, *Module, etc.) que nous oublierons pour l'instant. *Afterstep* cherche tout d'abord ce fichier dans votre répertoire personnel $HOME. Ce fichier doit s'appeler .steprc. S'il ne le trouve pas, il utilise la configuration par défaut située dans /usr/lib/X11/afterstep/system.steprc. La première opération consiste donc à copier system.steprc dans votre répertoire personnel en le renommant en .steprc. Pour simplifier les choses, nous avons préparé un fichier .steprc tout simple qui ne configure que le minimum nécessaire pour que l'on puisse au moins quitter *X window* ! C'est le fichier dream steprc présent sur le CD de Dream. Ce fichier ne contient que quelques définitions de fonctions. On obtient à peu près l'écran de la figure 2 en l'utilisant. C'est simpliste mais nous allons rapidement amélio-

rer les choses.

Configuratum est

Maintenant que notre bureau ne ressemble plus vraiment à grand chose, entrons dans le vif du sujet. Pour rajouter des options au fichier .steprc, il suffit d'utiliser un éditeur de texte quelconque. Après avoir modifié le fichier, il faudra l'enregistrer et utiliser le menu Exit/Restart (en cliquant sur la fenêtre racine avec le bouton gauche de la souris) pour relancer *Afterstep*. Nous allons tout d'abord choisir les couleurs par défaut. Voici ce que nous devons rajouter à .steprc pour préciser ces nouvelles couleurs :

```
##########################
# Couleurs par defaut    #
##########################
# Couleur des titres des fenetres
non actives

StdForeColor  Gray70

# Couleur des bords des fenetres non
actives

StdBackColor Gray40

# Couleur du titre de la fenetre
selectionnee
# et des en-tetes de menu

HiForeColor Black

# Couleur de bordure de la fenetre
active
# et fond des en-tetes de menus

HiBackColor Gray80

# Couleur d'avant-plan des menus

MenuForeColor Gray80

# Couleur d'arriere-plan des menus

MenuBackColor Gray50

# Couleur des entrees ombrees dans
les menus

MenuStippleColor Gray60
```

La sélection des couleurs sous X window

Dans notre exemple précédent, nous avons choisi des couleurs grises, pour ne pas trop heurter la sensibilité des plus sérieux. Voici une explication sur la façon employée par *X window* pour sélectionner les couleurs. La méthode la plus simple pour désigner une couleur consiste à utiliser son nom usuel : blue, red, etc. Ces noms de couleurs usuels sont définis dans le fichier /usr/lib/X11/rgb.txt. On y trouve des milliers d'entrées composées d'un triplet rouge vert bleu suivi du nom correspondant. Pour peu que vous soyez root, vous pouvez même modifier ce fichier en plus de le consulter. Il est fortement déconseillé d'enlever des entrées (certaines applications utilisent ces couleurs par défaut) mais vous pouvez rajouter vos propres couleurs (à la fin du fichier). Chaque composante est une valeur entière située entre 0 et 255 (8 bits par plan), il est possible de préciser jusqu'à 16 bits par plan mais existe-t-il une carte vidéo capable d'afficher en 48 bits ? Voici quelques couleurs bien de chez nous :

255 255 255	Blanc
255 0 0	Rouge
0 255 0	Vert
0 0 255	Bleu
0 250 154	Vert automnale moyen
0 250 154	VertAutomnaleMoyen

Par convention, si un nom de couleur comporte des espaces, on rajoute une entrée supplémentaire avec le même nom mais sans les espaces. *X window* ne fait pas la différence entre les majuscules et les minuscules. Si ce mécanisme de spécification des couleurs est pratique, il n'est pas suffisant. Par exemple, il existe des dizaines de ce que l'on pourrait appeler des verts "champs de blé". Nous n'allons pas commencer à définir VertChampBle1, VertChampBle2, ..., VertChampBle32 pour désigner un dégradé de verts "Champs de blé" ! Heureusement, il est possible de définir une couleur par ses composantes rouges, vertes et bleues, directement. La syntaxe la plus communément employée est la suivante :

#RRVVBB

Après le dièse, on précise la composante rouge en utilisant deux chiffres hexadécimaux. On va donc de 00 à FF soit 256 valeurs, comme prévu. Viennent ensuite les composantes vertes et bleues. Il faut accepter le fait que les chaînes de ce type sont des noms de couleurs au sens "X window systemien" du terme. Cette notation encore courante a été remplacée par la syntaxe suivante :

rgb:rr/gg/bb

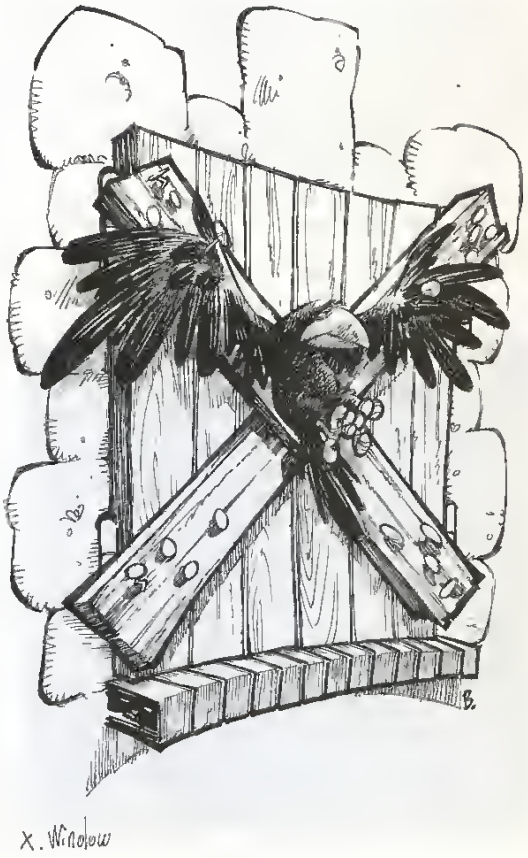
rr, gg et bb sont encore des hexadécimaux entre 00 et ff. Si ces deux notations feront plaisir aux nostalgiques de *l'Assembleur*, elles en irriteront plus d'un par la même occasion. C'est pourquoi il existe une nouvelle méthode de désignation de couleurs, plus simple et plus puissante, depuis X11R5. Cette fois-ci, la syntaxe est la suivante :

rgbi:rrr/ggg/bbb

Où rrr, ggg et bbb sont des entiers décimaux (en base 10 quoi !) entre 000 et 255. Vous l'avez sans doute deviné, il existe d'autres types de sélection que rgbi. Ces différents types intéresseront les infographistes : CIEXYZ, CIEuvY, CIExyY, CIELab, CIELuv, TekHVC.

En attendant le prochain numéro de Dream, rien ne vous empêche d'anticiper sur ce tour d'horizon en consultant les man d'*Afterstep*, relativement clairs.

Fred Pesch

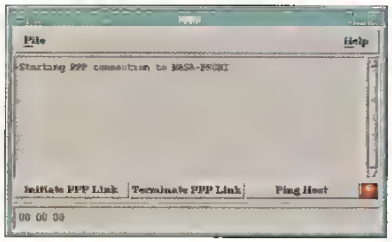


Se connecter sur Internet à partir de Linux

Linux comme tout Unix, est doué pour les réseaux, donc pour Internet. Et, contrairement aux idées reçues, il n'est pas beaucoup plus difficile de mettre en oeuvre un accès à Internet via un provider sous Linux que sous Windows.

Lorsque l'on se connecte à Internet, on utilise une ligne téléphonique pour accéder directement à l'un des ordinateurs de son fournisseur d'accès (ou provider). Cet ordinateur est directement relié à Internet. Les deux ordinateurs (le nôtre et celui du fournisseur d'accès) dialoguent en utilisant le même protocole, lequel est le plus souvent *Ppp* (Point-to-point protocol).

A noter que *Ppp* remplace, de nos jours, avantageusement les anciens protocoles *Slip* et *Cslip*. *Ppp* peut utiliser deux moyens d'authentification : *Chap* et *Pap*. Mais très peu de providers les utilisent, leur configuration est en effet quelque peu complexe. Aussi n'en parlerons-nous pas ici (se reporter à l'ouvrage d'Olaf Kirch *Administration réseau sous Linux*, chez O'Reilly, pour obtenir toutes les informations sur le sujet). Autre petite remarque : même si nous voulons juste, dans le cadre de cet article, apprendre à nous connecter en tant que client à un provider (qui joue alors le rôle de serveur), sachez que la réalisation d'un serveur *Ppp* n'est pas beaucoup plus compliquée. On utiliserait quasiment les mêmes outils.



Xppp, un concurrent de EzPPP.

De quoi a-t-on besoin ?

D'un modem, évidemment. Plus sérieusement, il est avant tout nécessaire que soit activé le support de *Ppp* dans le noyau (et, bien évidemment, de *Tcp/Ip*). Pour vérifier si la chose a déjà été faite, il suffit de taper la commande suivante :

```
dmesg | grep PPP
```

Un résultat proche de ce qui suit indique alors que *Ppp* est disponible :

```
PPP: version 2.2.0
(dynamic channel allocation)
PPP Dynamic channel
allocation code copyright 1995 Caldera, Inc.
PPP line discipline
registered.
```

Si vous n'obtenez rien, il faut soit recompiler le noyau en répondant Yes à la question "PPP Suppport [N]", soit charger le module *ppp* si nécessaire (modprobe ppp). Ensuite, il faut que le logiciel *pppd* soit correctement installé. La version de *pppd* à utiliser dépend de la version du noyau utilisée. Nous n'entrerons pas dans les détails, étant donné que les distributions de *Linux* installent correctement la version appropriée. Ce daemon est chargé de dialoguer avec le serveur *Ppp* du provider.

Enfin, l'utilitaire chat, fourni avec *pppd*, permettra de se connecter via le Rtc (Réseau téléphonique commuté) au provider.

Quelques informations sur le provider seront nécessaires, aussi avant de commencer, assurez-vous que ce dernier vous ait bien fourni les données suivantes :

- le numéro de téléphone à appeler pour se connecter
- le Dns, ou Domain name server. Il s'agit de quatre nombres, entre 0 et 255, séparés par un point. Par exemple, quelque chose du genre 155.220.173.15. Il peut y avoir plusieurs Dns, le plus courant étant d'en avoir un ou deux.
- le login et le password doivent être connus. Le password peut être attribué automatiquement ou laissé à votre choix selon les providers.
- dans le cas d'une adresse Ip fixe, celle-ci se présente comme la donnée de quatre nombres. A l'instar du *Dns*.

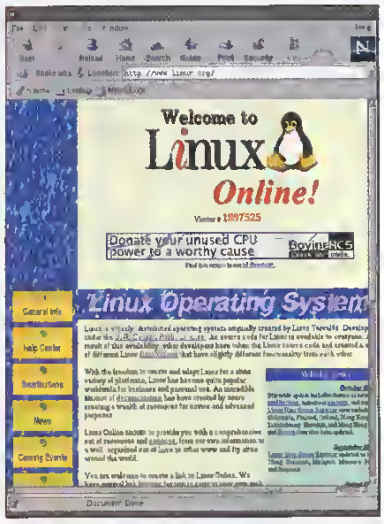
La Loopback interface

Avant toute chose, *Linux*, comme n'importe quel *Unix*, est basé sur le concept du réseau. Même dans le cadre d'une machine isolée, certains utilitaires comme syslogd nécessitent un "réseau virtuel" correctement configuré. Il s'agit de l'interface loopback. C'est une interface fictive qui

Figure 1.

La sécurité

Pour établir une connnexion, pppd doit avoir les droits d'accès du root. Il existe donc principalement deux manières de se connecter : soit se loguer en root pour exécuter pppd, soit faire en sorte que pppd soit SUID (via la commande chmod). Cette dernière méthode est la plus utilisée dans la plupart des distributions Linux, elle a pour avantage de ne pas nécessiter de droits quelconques pour lancer pppd. Cependant, l'exécutable pppd ayant alors les droits d'accès du root, il convient de faire particulièrement attention aux utilisateurs ayant le droit de l'exécuter. Il existe une méthode encore plus élégante, en utiliser sudo. Sudo permet de se loguer en root juste le temps nécessaire et sans trop de risques. Pour plus d'informations, tapez man sudo.



Joie ultime : Linux sur le Web.

permet à l'ordinateur d'accéder à lui-même via le réseau. L'adresse de l'ordinateur via cette interface est fixe et réservée : 127.0.0.1.
Pour vérifier que la loopback est active (c'est en général le cas sur les distributions récentes), tapez simplement :

```
ifconfig
```

Si vous obtenez le résultat suivant alors on peut continuer :

```
lo      Link encap:Local Loopback
        inet addr:127.0.0.1
Bcast:127.255.255.255
Mask:255.0.0.0
        UP BROADCAST LOOPBACK RUN-
NING  MTU:3584  Metric:1
        RX packets:20 errors:0 drop-
ped:0 overruns:0 frame:0
        TX packets:20 errors:0 drop-
ped:0 overruns:0 carrier:0 coll:0
```

Sinon il faut l'activer. Ceci se fait lors du boot, donc dans les fichiers de démarrage présents le plus souvent dans /etc/rc.d/ et dont le nom ressemble à rc.net ou rc.inet. Les commandes nécessaires sont alors les suivantes :

```
/sbin/ifconfig lo 127.0.0.1
/sbin/route add -net 127.0.0.1
```

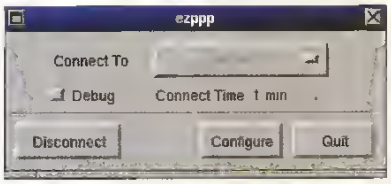
Et il faut rajouter la ligne suivante au fichier /etc/hosts :

```
127.0.0.1 localhost
```

On se lance !
Nous pouvons maintenant tenter une première connexion. Après s'être logué en root, la ligne de commande qui suit devrait effectuer la connexion :

```
pppd connect 'chat -v "" ATDT
<téléphone> CONNECT "" ogin:
<login> word: <password> ' <device>
<speed> -detach debug crtscts modem
defaultroute 0.0.0.0:
```

En remplaçant <téléphone> par le numéro de téléphone à appeler, <login> par le login, <password> par le mot de passe, <device> par le device correspondant au modem (c'est-à-dire /dev/cua0 ou /dev/cua1 selon que ce dernier est branché au premier port série ou au second) et <speed> par la vitesse du port série (typiquement 38400).
Attention, on suppose ici que vous disposez d'une adresse dynamique (la majorité des providers ne laissent pas le choix). si tel n'est pas le cas, remplacez 0.0.0.0 par l'adresse IP qui vous a été attribuée. Passé un certain temps, et si le haut parleur du modem est activé, la porteuse devrait se faire entendre.



Une jolie interface pour pppd.

Dream prof

• Ça marche aussi sous Debian ?
Et non. Une fois encore la Debian joue les originales et la configuration de Ppp sous cette distribution est totalement différente, consultez la doc

• Comment configurer les clients ?
Pour la configuration des principaux clients, d'autres informations fournies par le provider sont nécessaires : le serveur Pop pour rapatrier le mail, le serveur Smtp pour envoyer le mail, le serveur Nntp pour les news et enfin le proxy (facultatif) pour accélérer la navigation sur le web

• Setserial

Dans sa configuration de base, Linux ne permet aux ports série de fonctionner qu'à 38400 bauds maximum. Ce qui peut être gênant dans le cas d'un modem fonctionnant à 56000 bauds ! La commande setserial permet de remédier à cet inconvénient. Si l'on place la ligne suivante dans un fichier de démarrage (typiquement /etc/rc.d/rc.local), chaque fois qu'un logiciel demandera d'utiliser la ligne à 38400 bauds, la vitesse de 115200 bauds sera utilisée en lieu et place :

```
setserial <device> spd_vhi
```

Où <device> est de la forme /dev/cua?

• EzPpp (prononcer EasyPpp)
La méthode classique de connexion décrite dans ces pages peut sembler rébarbative. Aussi existe-t-il nombre de petits programmes destinés à doter pppd d'une interface graphique permettant de configurer sa connexion et de se connecter d'un ou deux clic de souris. Le plus abouti est ezppp (fourni sur le CD-Rom de ce mois-ci). L'interface de ce dernier est si simple que peu d'explications sont nécessaires. De plus il présente les avantages d'offrir le choix entre plusieurs connexions et d'afficher le temps de connexion (pour la connexion active et même pour le mois).

Modem, provider et France telecom

Pour un simple particulier françois, la connexion à Internet passe forcément par la ligne téléphonique (pour le moment...). Pour diminuer les coûts, le but du jeu est donc de diminuer au maximum le temps de connexion. Aussi, il ne faut pas hésiter à investir dans un modem rapide au standard K56 ou X2. Par ailleurs, il convient également de vérifier que le provider convoité supporte la technologie du modem choisi. De son côté, France télécom propose des services destinés à réduire les coûts de communication de ces gros consommateurs de téléphone que sont les internautes. Selon les besoins de chacun on choisira le Forfait local, primoliste, ou temporalis. Pour en savoir plus, faites le 14. Mais ce que France telecom ne crie pas sur les toits (mais qui a fait beaucoup de bruit dans le milieu des internautes françois), c'est que, depuis le 1er octobre, le tarif réduit de 65% a disparu et est passé à 50%. Concrètement, l'heure de connexion entre 19 h et 8 h du matin coûte désormais 8,40 francs Ttc. Parallèlement, une fois la première unité utilisée, la facturation se fait désormais à la seconde (1 centime hors taxe chaque seconde). Vous allez aimer l'an 2000...

Ip fixe contre ip dynamique

Si la plupart des fournisseurs d'accès à Internet ne proposent désormais plus qu'une adresse dynamique, certains offrent encore la posibilité d'utiliser une adresse fixe. La différence est simple. A chaque fois que l'utilisateur se connecte, le provider lui fournit une adrese en fonction des personnes déjà connectées. Il s'agit d'une adresse dynamique et la probabilité d'avoir la même lors de la connexion suivante est plus que faible. Une adresse ip fixe, à l'inverse, ne change pas. La configuration en est un peu différente. Une ip fixe présente certains avantages comme le fait que l'ordinateur puisse toujours être joint à la même adresse (pratique, par exemple, dans le cas d'un serveur Ftp). Cela dit, l'intérêt reste tout de même limité dans le cadre d'une connexion dial-up, c'est-à-dire par téléphone, car celle-ci n'est certainement pas active 24 h/24.

Quelques secondes plus tard, la connexion sera établie. Pour vérifier si c'est bien la cas, tapez :

```
tail -f /var/log/message
```

Cela devrait donner un résultat proche de la figure 1. Si une ligne contenant connect apparaît, la partie connexion s'est déroulée convenablement. la présence des lignes débutant par local et remote atteste alors de la réussite de la partie transaction. Pour se déconnecter, il suffit de "tuer" *pppd* en tapant :

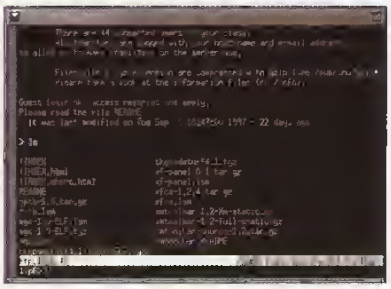
```
killall -HUP pppd
```

Configurer le Dns

Chaque machine sur Internet possède une adresse numérique. Ce concept n'est pas très convivial. Heureusement, il existe une solution : le *Dns*. Il permet d'entrer directement une adresse alphanumérique du type truc.machin.fr dans n'importe quel browser Web. Ce *Domain name server* associe à chaque adresse numérique du type 130.172.43.13 un nom comme truc.machin.fr. Ainsi lorsqu'un client demande à accéder à truc.machin.fr, la requête est envoyée au *Dns* qui renvoit l'adresse numérique correspondante. Pour réduire les temps de réponse, chaque provider met à disposition de ses utilisateurs un tel service. Pour configurer le *Dns*, il suffit d'ajouter deux lignes par *Dns* dans le fichier /etc/resolv.conf. Ces lignes sont du type :

```
domain <domain>
nameserver <Dns>
```

où <Dns> est l'adresse numérique du Dns fournie par le provider. <domain> est remplacé par le nom de domaine du *Dns*, information encore une fois fournie par le provider. Dans beaucoup de cas, cette première ligne est facultative. A noter que le nom de domaine est équivalent à la dernière partie de l'adresse Email (soit provider.fr pour l'adresse toto@provider.fr)



Le meilleur client Ftp pour Linux est en mode texte.

Plus simple et plus propre

Maintenant que cela fonctionne, il serait bien peu ergonomique de taper cette ligne à chaque fois. Aussi, nous allons configurer *pppd* pour qu'il utilise par défaut les options précédemment fournies sur la ligne de commande.

Lorsque *pppd* est exécuté sans argument, celui-ci va les chercher dans /etc/ppp/options. Nous allons donc fabriquer un /etc/ppp/options adapté au système. Il suffira ensuite pour se connecter de taper 'pppd' et, pour couper la communication, de faire comme précédemment (killall -HUP pppd). Toutes ces opérations sont à effectuer sous le compte root.

Configuration de /etc/ppp/options

La syntaxe de ce fichier est très simple : une option par ligne. Cela donne donc, dans notre cas, le fichier suivant :

```
debug
<device>
<speed>
modem
crtscts
lock
connect 'chat -v "" ATDT <téléphone> CONNECT "" ogin: <login> word: <password>'
asyncmap 0
defaultroute
0.0.0.0:
```

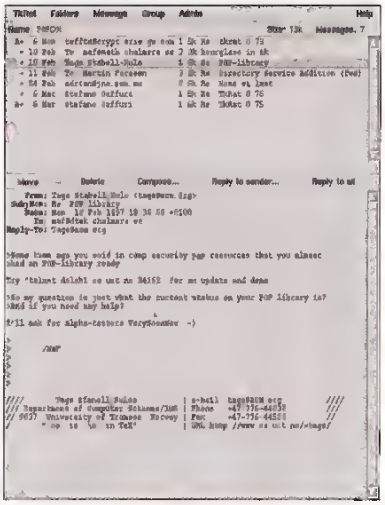
Cette méthode présente le double avantage d'être plus simple et d'interdire à l'utilisateur de base de voir le mot de passe (en effet, dans le cas précédent, un simple 'ps -ax' permettait à n'importe quel utilisateur de voir le mot de passe, puisque celui-ci était fourni sur la ligne de commande). Une fois ce fichier enregistré, et la connexion de nouveau active, la dernière vérification consiste à s'assurer que l'on a accès à une machine distante. Ceci se fait grâce à la commande *ping*. Par exemple :

```
ping www.linux.org
```

Cette commande devra renvoyer plusieurs lignes indiquant le temps en milliseconde mis pour trouver la machine distante. On arrête la commande par la combinaison de touches Control-C. Il est possible d'affiner encore la configuration, en consultant les pages *man* de *pppd* et *chat*.

Guillaume Girard -ggirard@club-internet.fr

Remerciements à Fred Pesch



Un très bon lecteur de courrier en Tk.

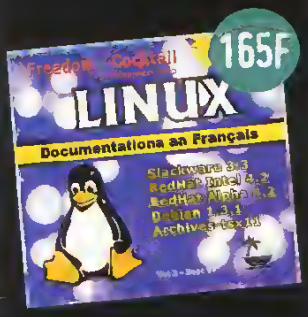
Les clients

Une fois la connexion opérationnelle, un désir légitime est de vouloir découvrir Internet. Linux possède tous les clients dont vous rêvez. Le fameux Netscape navigator 4 dans sa version Stand alone permet de surfer sur le Web. Pour les débutants, la version Communicator (prévoir de la mémoire) fournit tout ce qui est nécessaire pour le Web, les News, et le Mail. Et tout ceci à l'identique de la version Windows (à noter d'ailleurs que Linux est désormais officellement supporté par Netscape). Tous les domaines d'applications d'Internet sont exploités sous Linux depuis la téléphonie jusqu'au simple Ftp. Pour avoir une liste non exhaustive mais presque des clients pour Linux, rendez-vous à l'adresse http://www.xnet.com/~blaturo/linapps.shtml

APPLIXWARE 4.3.5

499F +PORTA

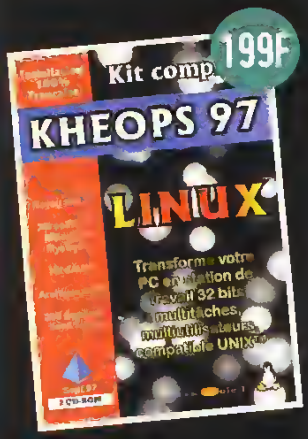
ApplixWARE est une suite bureautique internationale (français, anglais, allemand) complète, qui regroupe 5 logiciels. Applix words offre toutes les fonctions nécessaires pour créer et présenter vos idées clairement et efficacement. Applix graphics est l'environnement parfait pour la création, l'édition et la personnalisation des présentations graphiques. Applix spreadsheet comprend toutes les fonctions nécessaires à la visualisation et à l'analyse des données numériques. Applix mail est le moyen le plus sûr et le plus rapide pour envoyer tout document à travers les divers réseaux et systèmes informatiques. Enfin, ELF (Extension Language Facility) est un langage de programmation de macros. Applixware comprend plus de 50 filtres, ASCII, MSWord, MSExel, XLS, WordPerfect, RTF, EPS, HTLM...



FREEDOM COKTAIL 3

165F +PORTA

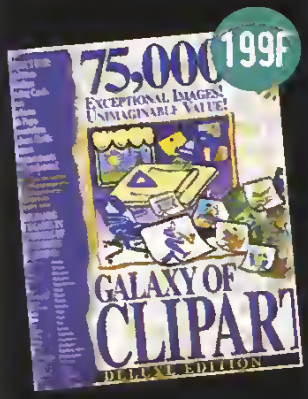
Compilation de distributions Linux accompagnées de leur manuel d'installation en français, sous la forme d'un fichier. Ce pack de 6 CDS, mis à jour au 30/08/97, contient tout ce qui est nécessaire à l'installation et l'exécution de Linux ainsi que des archives issues de tsx-11.mit.edu. Inclus les distributions Linux suivantes : RedHat 4.2 pour Intel (noyau 2.0.30, XFree86 3.3), RedHat 4.2 pour Alpha (noyau 2.0.30, XFree86 3.3), Slackware 3.3 (noyau 2.0.30), Debian GNU/Linux 1.3.1 (noyau 2.0.30, 2CDs), XFree86 (version 3.3.1), sources des noyaux jusqu'au 2.0.30 (stable) et 2.1.53 (Beta), pack chercheurs (offre DELL/CNRS)...



KHEOPS 97 - 3.3

199F +PORTA

Le Kit complet PC Linux est un système d'exploitation 32 bits multi-tâches, multi-utilisateurs pour PC. Il est compatible Unix et dispose d'un environnement graphique X Window semblable à Windows 95. Cette distribution est développée sur la base d'une distribution Slackware 3.3. Elle propose un choix d'installation de 57 Noyaux (IDE, SCSI, IDE fat32, SCSI fat32, ibm-mca...) version 2.0.30. Le "Pack chercheur" de l'offre DELL/CNRS (Compilateur Fortran, Gimp, LyX, Mesa, Octave, Postgres95, Powray, Scilab, Xpdf et Xtel) est disponible ainsi que le package de Midnight Commander pour pouvoir installer et désinstaller directement les packages .rpm et .deb. Cette distribution est la seule, pour l'instant, à être localisée en français (tous les scripts d'installation, les fichiers d'aide, l'aide en ligne, la documentation et les outils de configuration).



GALAXY OF CLIPART

199F +PORTA

Plus de 75 000 images au format wmf ou jpeg accompagnées d'une importante collection de fontes et d'icônes. Le compagnon idéal de tous les utilisateurs de logiciels de dessin, PAO, traitement des textes.

Pour toute commande, utilisez le bon de commande en page en page 75.

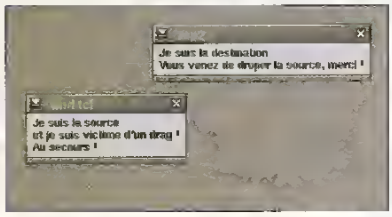
Les bindings sous Tcl/tk

7e partie

Nous allons découvrir ce mois-ci un élément fondamental de Tk : la gestion des événements. Cela va nous aider en tout premier lieu à rajouter un support clavier pour notre calculatrice.

Les widgets de *Tk* répondent par défaut à de nombreux événements provenant du clavier, de la souris ou même du gestionnaire de fenêtres. Par exemple, l'option -command pour un widget button exécute la commande passée en paramètre lorsque l'on sélectionne le bouton. Mais il existe un moyen plus général d'associer des actions à des événements relatifs à des widgets, ce sont les bindings. On définit une action avec la commande bind qui répond à la syntaxe suivante :

```
bind WIDGET <EVENEMENT> {
ACTION }
```



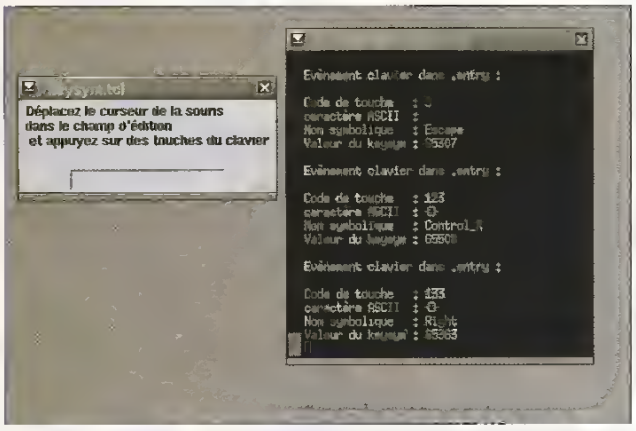
Le drag and drop sous Tcl/Tk, trop facile !

WIDGET est le chemin du widget dont on veut modifier la gestion des événements. EVENEMENT est l'événement que l'on veut gérer. Il suit la syntaxe des événement de *X-window* et est associé à la fenêtre du widget (la plupart des widgets ont une fenêtre associée). ACTION est un script *Tcl* qui sera exécuté lorsque l'utilisateur générera un événement de type EVENEMENT dans le widget WIDGET. Avant d'entrer dans les détails, voici un exemple simple d'alternative à l'option -command des boutons de *Tk* :

```
button .monbouton -text "cli-
quez moi !"
pack .monbouton
bind . monbouton <ButtonPress-
1> {
    puts "Vous avez sélectionné
monbouton"
}
```

Cette méthode n'est évidemment pas recommandée puisqu'il existe un moyen plus simple et plus rapide d'associer une action à la sélection d'un bouton. Mais supposons que vous vouliez associer une action au bouton droit de la souris (c'est le numéro 3 sous *X-window*, ne l'oubliez pas !), il suffit d'écrire :

```
bind . monbou-
ton
<ButtonPress-
3> {
    puts "Vous
avez sélectionné monbouton"
}
```



Le programme keysym.tcl, pour gérer vos évènements clavier.

Il est important de comprendre qu'un nouveau binding s'ajoute à ceux pré-définis et ne les remplace pas (il existe un moyen pour les remplacer mais ce n'est pas une bonne idée).

Les événements de X

Il existe un grand nombre d'événements différents sous *X-window*. *Tk* peut en gérer quasiment la totalité. Un événement de bind utilise la syntaxe suivante :

```
<modificateur-modificateur-type-
detail>
```

Il y a donc quatre zones dont une seule est obligatoire : le type de l'événement que nous allons étudier en premier lieu. Il existe trois grandes familles d'événements :

- **Les événements de souris**

ButtonPress ou Button : enfoncement d'un bouton de la souris
ButtonRelease : relâchement d'un bouton de la souris
Motion : déplacement du pointeur

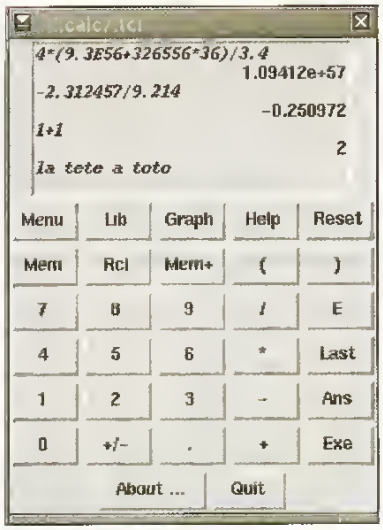
- **Les événements de clavier**

KeyPress ou Key : enfoncement d'une touche du clavier
KeyRelease : relâchement d'une touche du clavier

- **Les événements de fenêtre**

Expose : il faut re-dessiner le contenu de la fenêtre (et donc du widget)
Enter : entrée du pointeur dans la fenêtre
Leave : le pointeur à quitter la fenêtre
Destroy : la fenêtre a été détruite
Focusin : le focus clavier est dans la fenêtre
FocusOut : la fenêtre a perdu le focus clavier
Configure : changement de configuration d'une fenêtre (déplacement, taille, etc.)
Visibility : la fenêtre a changé de visibilité
Et aussi : Circulate, Colormap, Activate, Deactivate, Reparent, Map et Unmap

De nombreux événements ont une signification quelque peu obscure, nous allons nous contenter d'explorer les plus connus.
En plus du type de l'événement, nous pouvons utiliser deux modificateurs à choisir parmi Control, Shift, Lock, Button1 ou B1, Button2 ou B2, Button3 ou B3, Button4 ou B4, Button5 ou B5, Mod1 ou M1 (jusqu'à Mod5 ou M5), Meta ou M (touche Echap sur un Pc), Alt, Double ou Triple (pour la gestion des clics multiples).
Enfin, on peut détailler le type d'événement : numéro de bouton pour un ButtonPress ou ButtonRelease (ne pas confondre avec les modificateurs Button1 et consorts qui ne gèrent pas l'enfoncement/relâchement) ou nom symbolique de



Ça commence à devenir sérieux.

touche pour un événement clavier. Par exemple, pour gérer un enfoncement sur le bouton du milieu de la souris, combiné avec la touche Control, on peut utiliser l'événement :

```
<Control-ButtonPress-2>
```

Pour compliquer les choses, nous voulons maintenant créer une action qui se produit lorsque la touche control est enfoncée ainsi que le bouton 2 de la souris et la touche %. Cette fois-ci, nous ne pouvons utiliser ButtonPress comme type d'événement car c'est en fait un événement clavier qui nous intéresse. Voici la solution :

```
<Control-Button2-KeyPress-percent>
```

Le nom symbolique de la touche (ici percent) est un keysym *X-window*. Pour trouver une correspondance entre la touche et le keysym, utilisez le programme xev fourni avec *X-window* ou le programme de la section suivante. Notez que nous ne pouvons créer un événement du même type qui attende le relâchement du bouton 2 de la souris. La succession d'événements est permise, par exemple pour le double clic :

```
<ButtonPress-1><ButtonPress-1>
```

Mais on préférera l'écriture :

```
<Double-ButtonPress-1>
```

Les actions

Nous avons vu que n'importe quelle suite d'instructions *Tcl* pouvait être utilisée en réponse à un événement. Il est cependant possible de récupérer des informations sur l'événement qui a entraîné l'exécution du script. Voici quelques substitutions possibles :

%% : le caractère pourcent
%b : le numéro du bouton pressé ou relâché pour un événement de type ButtonPress ou ButtonRelease
%d : détails pour les événements Enter, Leave, FocusIn, FocusOut
%f : champ focus pour Enter et Leave (0 ou 1)
%h : hauteur de la fenêtre (Configure et Expose)
%k : code de touche (KeyPress et KeyRelease)
%w : largeur de la fenêtre (Configure et Expose)
%x : champ x de l'événement
%y : champ y de l'événement
%A : caractère *Ascii* correspondant à un événement KeyPress ou KeyRelease
%K : nom symbolique de touche (KeyPress et KeyRelease)
%N : valeur entière du keysym (KeyPress et KeyRelease)
%T : type de l'événement
%W : chemin de la fenêtre

En guise d'exemple, voici un programme (keysym.tcl sur le CD) qui permet de connaître les informations nécessaires à la gestion des événements claviers :

```
message .message -width 32c -text
"Déplacez le curseur de la
souris\ndans le champ d'édition\n
et appuyez sur des touches du cla-
vier\n"
entry .entry
pack .message .entry
bind .entry <KeyPress> {
  puts "\nEvènement clavier dans %W
:\n"
  puts "Code de touche    : %k"
  puts "caractère ASCII   : %A"
  puts "Nom symbolique    : %K"
  puts "Valeur du keysym : %N"
}
```

Modifications dans tkcalc

La gestion du clavier dans *tkcalc* est très simple. Le principe est de systématiquement placer le curseur clavier à la fin du widget :

```
bind .viewtxt <Button-1> {
    .viewtxt mark set insert end
    .viewtxt see end
 }
```

Pour la saisie, on affiche la lettre tapée, sauf si c'est Return ou Escape qui appellent respectivement ExecCommandKey (effectuer le calcul) et ResetCommand (ré-initialiser la calculatrice) :

```
set ReservedKeys { "Backspace"
"Delete" "Left" "Right" }
bind .viewtxt <KeyRelease> {
    if { "%K" == "Return" } {
            ExecCommandKey
            return
    }
    if { "%K" == "Escape" } {
            ResetCommand
    }
    if { [lsearch -exact
$ReservedKeys "%K"]!=-1 } return
    .viewtxt mark set insert end
    .viewtxt see end
    .viewtxt tag add calcul "insert
linestart" "insert lineend"
}
```

A vos claviers et n'oubliez pas de remarquer les changements dans l'interface, prometteurs...

Fred Pesch

Le truc du mois

La gestion des événements permet de réaliser simplement des mécanismes complexes d'interaction, comme la gestion du drag and drop ou des bulles d'aide. Voici quelques explications sur le drag and drop, un incontournable des interfaces graphiques modernes (même si on a peut-être tendance à en abuser). Le principe du drag and drop est simple. L'utilisateur sélectionne la source (icone, texte, etc.) et déplace le pointeur de la souris jusqu'à la destination avant de relâcher le bouton. Voici les événements mis en jeu :

```
<ButtonPress-1>   : cliquer sur la source
<Motion>  : pendant le déplacement de la souris
<ButtonRelease-1> : relachement du bouton sur la destination
```

Lorsque le drag est démarré, il faut impérativement associer les événements suivants à la fenêtre source. Ceci se fait très simplement avec l'instruction :

```
grab set -global .source
```

Pour "rendre la main" à X Window, il ne faut pas oublier de "relâcher le grab" :

```
grab release .source
```

Le programme dnd.tcl met tout ceci en pratique, bonne lecture !

Initiation à Java

9e partie

Après avoir écrit une application classique en Java, nous allons vair comment transformer notre démineur en applet.

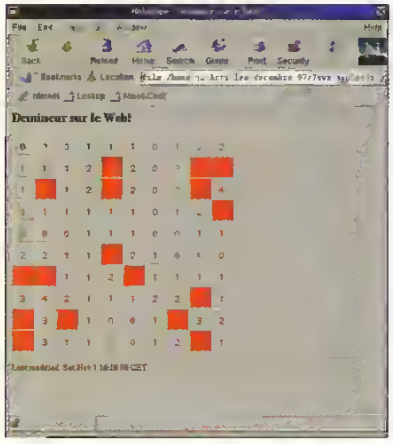
Rappelons ce qu'est une applet. Contrairement à un programme normal, une applet doit venir s'insérer dans un autre environnement. Généralement (mais pas toujours), les applets sont intégrées à des pages *Html*. On les utilise donc sous un browser Web.

Comment marche une applet

Il faut savoir qu'une applet ne s'utilise jamais à distance. Quand quelqu'un accède à une page Web qui contient une applet, celle-ci est téléchargée chez l'utilisateur et s'exécute localement. En revanche, pour des raisons de sécurité évidentes, l'applet ne peut communiquer qu'avec le serveur d'où elle vient, absolument pas avec la machine du client ! Il faut aussi bien comprendre qu'une applet ne peut jamais se terminer et ne possède pas d'option "Quit". Lorsque l'utilisateur a fini de travailler, il quitte simplement la page Web et sa copie de l'applet est détruite. Pourquoi écrire des applets plutôt que des programmes classiques ? Ce n'est pas plus dur et l'utilisateur y gagne : pas besoin d'encombrer sa machine et pas de problèmes de mise à jour. Il suffit d'installer une nouvelle version sur le serveur pour que tout le monde travaille avec.

La classe Applet

La classe *Applet* contient tout le nécessaire pour programmer une applet, y compris des méthodes pour communiquer avec le serveur et des facilités multimédia. Du point de vue de *Java*, une applet n'est rien d'autre qu'une classe, dérivée d'*Applet*. Le browser qui désire exécuter une applet charge le code de cette classe et l'instancie. Mais l'applet ne reçoit en fait jamais la main, à la place, elle possède quatre méthodes particulières que le browser doit appeler : init, start, stop et destroy ("détruire"). Aucune n'est abstraite, on n'est donc pas obligé de toutes les redéfinir, et, généralement, on n'écrit qu'init et start. Pour les autres, on garde la version héritée. Voyons à quoi servent ces méthodes.



Démineur dans Netscape !

Et un petit "Hello world", un !

La bande des quatre

La méthode init est appelée par le browser quand il charge la page Web. Son rôle est d'initialiser l'applet, lire les arguments si besoin est, créer les objets ou les tableaux nécessaires, etc. La méthode start est chargée de "lancer" l'applet et sert généralement à démarrer des threads en arrière-plan. La méthode *stop* est duale et le browser l'appelle pour demander à l'applet de suspendre son fonctionnement. Enfin, destroy est appelée juste avant que l'applet ne soit détruite et permet, en principe, de désallouer les ressources occupées.

Hello world

Un hello world s'impose ! Alors faisons-le sans plus tarder. Le code est le suivant:

```
import java.awt.*;
import java.applet.*;

public class HelloWorld extends
Applet {
  public void paint(Graphics gr) {
    gr.drawString("Hello World",
20, 20);
  }
}
```

Ici, on ne redéfinit que la méthode *paint* pour lui faire afficher le message. Elle nous est déjà familière : en effet, *Applet* est dérivée de *Component*, comme ce que nous avons fait le mois dernier. Nous n'avons pas besoin d'autre chose : le browser appellera paint chaque fois qu'il faudra (re)dessiner l'applet. Mais si vous suivez, vous vous demandez que fait le mot "public" au début... Qu'est-ce qu'une classe publique ? En *Java*, chaque classe fait partie d'un package (que l'on peut préciser, sinon, c'est le package par défaut). Normalement, seules les classes du même package se "voient". Pour que la classe puisse être utilisée par celles des autres packages, il faut la déclarer publique. Ici, le chargeur d'applets du browser devra instancier cette classe (le constructeur est hérité). Il faut donc que cette classe soit exportée de son package. Maintenant, la question est de savoir comment intégrer ce genre de choses dans une page *Html*. Saisissez le fichier HelloWorld.html suivant :

```
<html>
  <head>
    <title>Hello World</title>
  </head>
  <body>
      <h1>Exemple d'applet: Hello
World</h1>
      <applet code=HelloWorld.class
width=200 height=50> </applet>
  </body>
</html>
```

Nous pouvons maintenant admirer notre oeuvre en tapant appletviewer HelloWorld.html, ou bien en ouvrant HelloWorld.html sous *Netscape* (ou *Hotjava*).

Le passage des paramètres

Une applet n'a pas de ligne de commande et ses éventuels paramètres doivent être fournis par le fichier *Html*. C'est ce que permet le tag *Html* "param", lequel associe une valeur à un mot-clé. Supposons par exemple que l'on veuille afficher autre chose que hello world, en passant en paramètre le message. Nous mettrons dans HelloWorld.html les lignes suivantes :

```
<applet code=HelloWorld.class
width=200 height=50>
<param name=texte_message
value=bonjour>
</applet>
```

Il faudra maintenant récupérer dans l'applet la valeur du paramètre texte_message à l'aide de la méthode getParameter :

```
public class HelloWorld extends
Applet {
  private String message;
  public void init() {

message=getParameter("texte_messa-
ge");
  }
  public void paint(Graphics gr) {
      gr.drawString(message, 20,
20);
  }
}
```

Un programme hybride

Maintenant que nous savons écrire une applet, nous souhaitons réaliser un logiciel qui fonctionne indifféremment en tant qu'applet et programme normal. Est-ce possible ? Oui.. Et c'est même très facile ! Un programme ordinaire en *Java* est une classe, a priori quelconque, qui possède la méthode statique main. En outre, une applet est un *Component* comme tous les autres. Il suffit donc de rajouter la méthode main à notre applet ! Cette méthode va créer une fenêtre principale Frame, instancier l'applet, appeler init, ajouter l'applet à la Frame et, si nécessaire, appeler start. Si les méthodes stop et destroy de l'applet ont été modifiées, il faudra aussi penser à les appeler avant de quitter le programme. Voici ce que cela donne pour notre Hello world :

```
import java.awt.*;
import java.applet.*;

public class HelloWorldHybride
extends Applet {
  public void paint(Graphics gr) {
      gr.drawString("Hello World",
20, 20);
  }
  static public void main(String
params[]) {
      Frame fenetre=new
Frame("Applet Hello World");
      HelloWorldHybride hw=new
HelloWorldHybride();
      fenetre.add(hw);
      fenetre.resize(200, 50);
      hw.init();
      fenetre.show();
      hw.start();
  }
}
```

L'applet jive

Vous trouverez sur le CD de ce numéro le démineur de la dernière fois réécrit sous forme d'applet. Là encore, il s'agit d'un programme simplifié et incomplet. Le but est de montrer une applet en action. Chacun peut s'amuser par la suite à compléter et améliorer cette applet. Les modifications apportées par rapport à la version originale sont minimes. Il n'y a plus de fenêtre principale, mais la classe *jive* dérive maintenant d'*Applet* et implémente le *MineListener*. L'initialisation du tableau et du générateur de mines se fait dans la méthode init, mais la création des mines à proprement parler, ainsi que celle du "repainter", est dans la méthode start. Pourquoi ? Cette méthode est appelée chaque fois que l'applet est réinitialisée (par exemple quand l'utilisateur clique sur Reload) et il faut que la partie soit différente à chaque fois. Si tout était fait dans "init", l'applet serait initialisée la première fois qu'elle serait chargée, puis si l'utilisateur s'amuse à recharger la page, il retrouverait l'applet dans l'état dans lequel il l'a laissée ! Essayez de déplacer les deux lignes de start vers init et regardez ce que cela donne.

La réaction à la souris

Nous avons vu la dernière fois comment utiliser l'interface *MouseListener* pour réagir aux événements souris. Dans une applet, on préférera redéfinir la méthode *mouseDown* qui prend en paramètre un événement et les coordonnées du clic. Pourquoi ? Le principe des *Listeners* est nouveau et tous les browsers ne l'ont pas (encore) implémenté. Certains risquent donc de refuser de charger l'applet. Il vaut mieux utiliser (pour l'instant) cette solution, un peu moins élégante mais plus simple, qui marche partout. Laissons à d'autres le soin d'écrire des applications *Java* non-portables (vu avez lu les actualités, ce mois-ci ? un véritable scandale !).

Le moment de nous quitter

Nous continuerons la prochaine fois à écrire des applets, en utilisant quelques facilités qui nous sont offertes, puis nous passerons à la programmation multithread pour réaliser des programmes autres que purement événementiels.

Jakub Zimmerman

Internationaliser ses programmes C

11e partie

Voici dévoilée la traduction de programmes sur Amiga : un véritable jeu d'enfant où il n'est nul besoin de modifier le code source à chaque fois.

La librairie locale est l'une des petites merveilles de l'Amiga. En effet, elle permet à tout programme l'utilisant d'aller chercher les chaînes de caractères à afficher, dans un fichier correspondant à la langue par défaut du *Workbench*. On appelle ces fichiers des catalogues. Pour que vos programmes s'adaptent à plusieurs langues, il vous suffit de créer un fichier catalogue pour chacune d'entre elles.

C'est bien joli tout ça, mais comment est-ce possible ? En fait, chaque chaîne de caractères possède un indice dans le catalogue. Celui-ci est le même pour toutes les langues. Ainsi, lorsque vous appelez la chaîne de caractères numéro 12 dans un programme, la locale.library teste la langue par défaut afin de trouver le fichier catalogue correspondant et renvoie la chaîne numéro 12 de ce fichier. Vous obtenez à la fin la chaîne que vous vouliez dans la langue souhaitée par l'utilisateur. Si l'on souhaite ajouter une langue, il suffit de traduire le catalogue dans cette langue.

Avant d'entrer dans la programmation de la locale library, il est bon de savoir comment construire les fichiers catalogues. En fait, il n'y a pas de moyen de les construire à la main. Il faut donc utiliser des utilitaires spécifiques. Il existe une commande fournie par Amiga international (ou avec tout bon compilateur) : *CatComp*. Comme la plupart de ces utilitaires, il prend un certain format de fichier en entrée pour créer un catalogue. Il en accepte en fait deux : un fichier de description (extension .cd) et un fichier de translation (extension .ct). Le fichier de description est utilisé généralement pour l'anglais et le fichier de translation pour les autres langues.

Voici le fichier de description que nous avons utilisé dans notre exemple :

```
;
; exemple de fichier de description
; bonjour.cd
;
MSG_HELLO (//)
Hello!
,
MSG_BYE (//)
Bye!
```

Voici le fichier de translation pour le français :

```
;
; exemple de fichier de translation
en français
, bonjour.ct
;
MSG_HELLO
Bonjour!
;
MSG_BYE
Au revoir!
```

Vous remarquerez que chaque chaîne de caractères comporte un titre suivi de (//) pour le fichier de description mais pas pour le fichier de translation. Ce titre sera définit automatiquement comme #define dans notre source. Faites bien attention au point-virgule avant une nouvelle entrée. Une fois ces deux fichiers créés, il vous faudra écrire un makefile qui les transformera en fichiers catalogues, générera un fichier include utile dans notre exemple et lancera la compilation de notre source. Voici notre makefile que vous pourrez adapter à vos besoins :

```
.cd.o:
   CatComp $< OBJFILE $>_strings.o

.cd.h:
   CatComp $< CFILE $>_strings.h

CFLAGS = structureequivalence nostackcheck
LFLAGS = smallcode smalldata nodebug noicons
STARTUP = lib:c.o
LIBS = lib:sc.lib lib:amiga.lib

all: bonjour bonjour.catalog

bonjour:                bonjour.o
bonjour_strings.o
   slink $(STARTUP) bonjour.o bonjour_strings.o to $@ lib $(LIBS)
$(LFLAGS)

bonjour.o:              bonjour.c
bonjour_strings.h
bonjour_strings.h: bonjour.cd
bonjour_strings.o: bonjour.cd

bonjour.catalog: bonjour.cd bonjour.ct
   CatComp bonjour.cd bonjour.ct
CATALOG bonjour.catalog
   -Makedir catalogs
   -Makedir catalogs/fran\çais
   Copy          bonjour.catalog
catalogs/fran\çais
```

Avant d'exécuter ce makefile, mettez la commande *CatComp* dans votre répertoire "c:", nommez le fichier précédent "smakefile" et placez-le dans le répertoire de votre choix, copiez le listing en fin d'article dans le même répertoire en le nommant "bonjour.c", placez-vous dans ce répertoire et tapez "smake" (ceci est valable pour Sas). *CatComp* générera automatiquement un fichier "bonjour_strings.h" correspondant à votre fichier de description, lequel vous permettra d'appeler une chaîne de caractères avec le #define correspondant (voir le listing de notre exemple). Ce makefile générera aussi le fichier "bonjour.catalog" qu'il placera dans le répertoire "catalogs/français". Ce fichier doit être placé soit dans le répertoire précédent (à partir de l'emplacement de l'exécutable), soit dans "locale:catalogs/français".

Passons à notre exemple qui affiche simplement les deux chaînes précédentes après les avoir lues dans le fichier catalogue. Vous verrez qu'il est très simple car il repose essentiellement sur le fichier "bonjour_strings.h", généré par "CatComp" grâce à notre makefile. L'intérêt est que vous n'avez pas à vous en occuper, vous devez juste savoir que les #define correspondants à votre fichier de description seront déclarés ainsi qu'une fonction simple qui vous permettra de récupérer les chaînes grâce à ces derniers.

Voilà, nous espérons que vous réussirez à utiliser la locale.library et le makefile. Sur un autre compilateur que *Sas*, la procédure doit être indiquée dans la documentation (si ce n'est pas la même). La chose est tout de même relativement standardisée.

Richard Thibault

```
/* fichier source à mettre dans le même répertoire que
le makefile et à nommer "bonjour.c" */
#include <exec/types.h>
#include <libraries/locale.h>
#include <stdio.h>
#include <dos.h>

#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/locale_protos.h>

#include <pragmas/exec_pragmas.h>
#include <pragmas/locale_pragmas.h>

#define CATCOMP_NUMBERS
/* on insère le fichier  H qui sera généré par le make-
file et la commande CatComp */
/* avant la compilation de ce source. */
#include "bonjour_strings.h"

extern struct Library *SysBase;
extern struct Library *DOSBase;
struct Library *LocaleBase;

STRPTR __asm GetString(register __a0 struct LocaleInfo
*li,
                       register __d0 LONG stringNum);

VOID main(VOID)
{
    struct LocaleInfo li;

    li.li_Catalog = NULL;
    /* Ouverture de la locale.library */
    if (LocaleBase = OpenLibrary("locale.library",38))
    {
        li.li_LocaleBase = LocaleBase;
        /* Ouverture de notre catalogue dans la langue
par défaut */
                        li.li_Catalog          =
OpenCatalogA(NULL,"bonjour.catalog",NULL);
    }
     /* on écrit les deux chaînes en utilisant les
"define" générés dans bonjour_strings.h */
    /* Ces "define" sont respectivement associés à 0 et
à 1 et reprennent le nom que vous donnez à vos chaînes
*/
    /* dans le fichier de description  */
    printf("%s\n",GetString(&li,MSG_HELLO));
    printf("%s\n",GetString(&li,MSG_BYE));

    /* on referme le catalogue et la librairie */
    if (LocaleBase)
    {
        CloseCatalog(li.li_Catalog);
        CloseLibrary(LocaleBase);
    }
}
```


CARTE CETELEM

TURTLE BAY DIRECT

CARTE AURORE

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : 04 70.66 44 25 Fax. 04 70 66 42.2
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19

PREPAREZ NOEL EN DOUCEUR AVEC TURTLE BA
UNE EQUIPE A VOTRE SERVICE 6 JOURS SUR 7
OU LE PRIX , LA QUALITE , LA DISPONIBILITE
ET L' ECOUTE DES CLIENTS NOUS ONT PERMIS
DE POUVOIR VOUS SERVIR DANS DE BONNES CONDI-
TIONS DEPUIS 1994. MERCI DE VOTRE CONFIANCE.

LES CLASSIQUES

Extensions A500/500+, A600, A1200 B

Ext. A500 avec Horloge	190Frs	Ext. A500+ sans Horloge	280Frs
Ext. A600 sans(avec)H	300Frs(380Frs)		

Disques Durs A600 / A1200 C

HD60Mo2.5	550Frs	HD270Mo2.5	790Frs
HD1Go2.5	1350Frs	HD1.2Go3.5	1140Frs
HD1.6Go3.5	1250Frs	HD2Go3.5	1370Frs
HD2.5Go3.5	1515Frs		

Prévoir Kit Install 2.0 , 3.0 ou 3.1 60Frs

Barettes Simm B

4Mo32bits STD	155Frs	4Mo EDO	155Frs
8Mo STD	255Frs	8Mo EDO	225Frs
16Mo EDO	550Frs	32Mo EDO	1290Fr

Lecteurs CD-ROM A600 / A1200 C

	CD Atapi Nu	CD Atapi Externe
x8	550Frs	620Frs
x16	660Frs	790Frs
	CD SCSI Nu	CD SCSI Externe
x8	850Frs	950Frs

Lecteurs de disquettes Amiga B

Interne 880KoA500/600/1200	199Frs	Interne 880Ko A2000	250Frs
Interne 1.76Mo A1200Comm	480Frs	Interne 1.76 A1200Am Tech	480Frs
Interne 880Ko avec façade	210Frs	Interne 1.76Mo avec façade	480Frs

Préciser la version de l' A1200 Commodore ou AmigaTechnologie pour les 1.76Mo

Externe 880Ko tout Amiga	310Frs	Externe 1.76Mo (WB 2.05 mini)	660Frs

Tower A600 / A1200 E

Tower TBD1200 à monter	950Frs	Tower TBD600 à monter	1090Fr
Tower TBD1200-3.0	2990Frs	Tower TBD1200Magic	3690Fr

Interface clavier PC seule A600/1200(clavier inclus) 349Frs (380Frs)

LES TOPS

Cartes accélératrices A1200 à partir d' un 68EC30/25Mhz à partir de 650Frs

Blizzard 1230 IV	890Frs C	Blizzard 1240 IV -TERC	1880Frs
Blizzard 1260 IV	3099Frs C	Kit SCSI Blizzard IV	650Frs
Copro 68882/33 PLCC	190Frs B	Copro 68882/50 PGA	460Frs

Cartes accélératrices A3000 / A4000 a partir de 2300Frs C

Interfaces Zorro II RBM pour tout A1200 monter en tour 1450Frs C

Blizzard 603E a partir de	3110Frs C	Blizzard 603E+ à partir de	3899Frs C

Interface Squirrel	410Frs C	Interface Surf Squirrel	750Frs

TBD 4 1de (Option IDE-fix'97) 150Frs A (350Frs B)
comprend 1 interface + 1 nappe 2.5 / 2.5

OS 3.1 A500/600/2000	470Frs	OS 3.1 A1200/3000/4000	580Frs
ROM 3.1 A500/600/2000	220Frs	ROM 3.1 A1200/3000/4000	360Frs

Ces articles sont de nouveaux disponibles en direct de chez VILLAGE TRONIC

A completer et a retourner L' Etang Simon - 03320 LE VEURDRE

DEMANDE DU CATALOGUE AMIGA DECEMBRE 1997

Nom, Prénom:

Adresse:

Code Postal: **Ville:**

Accompagnez ce coupon d' une enveloppe timbrée à votre adresse.

Frais de Port A 60Frs / B 65Frs / C 75Frs / D 100Frs / E 160Frs. Valables dans la limite du stock.
Prix TTC, modifiables sans preavis. Paiement Mandat-lettre, CB, CHQ ou CRBT

Initiation à l'Assembleur

10e partie

Ce mais-ci, pour compenser le manque de listing dans le numéro précédent, vaici le plus gras listing jamais publié dans cette rubrique !

Il s'agit aujourd'hui d'un mapping (oui oui comme dans les démos). Ce programme prend une texture de 128x128 pixels sous forme chunky (c'est-à-dire quand un octet correspond à la couleur d'un point) et la plaque sur un triangle. Bien sûr ce code est du 68000 et fonctionne sur absolument tous les Amiga (Ecs inclus). Voilà de quoi bien finir l'année...

David Mignon

```
;Ecrit pour Devpac . Pour
Asm-one ajouter
;la directive INCDIR avec
le répertoire
;correct et supprimer opt
c+,d-
;exemple. INCDIR "Asm-
one:include/"

   opt c+,d-
   include exec/exec_lib.i
   include intuition/intui-
tion.i
   include intuition/intui-
tion_lib.i
   include graphics/gra-
phics_lib.i

OPENLIB MACRO
   lea \1(pc),a1
   moveq #0,d0
   CALLEXEC OpenLibrary
   move.l d0,\2
   ENDM

CLOSELIB MACRO
    move.l \1,a1
   CALLEXEC CloseLibrary
   ENDM

   OPENLIB
intnom,_IntuitionBase
   OPENLIB gfxnom,_GfxBase

   lea ScreenED.a0
   CALLINT OpenScreen
   move.l d0,ScreenEDRast

   move.l d0,WindowEDS1
   lea WindowED,a0
   CALLINT  OpenWindow
   move.l d0,WindowEDRast

   bsr init_couleur
   bsr tri
   bsr calc_bord
   bsr trace
   bsr cliquer_souris

   move.l WindowEDRast,a0
   CALLINT CloseWindow
   move.l ScreenEDRast,a0
   CALLINT CloseScreen

   CLOSELIB _GfxBase
   CLOSELIB _IntuitionBase
   rts

cliquer_souris
   move.l WindowEDRast,a0
   move.l 86(a0),a0
   CALLEXEC GetMsg
   tst.l d0
   beq.s cliquer_souris
   rts

init_couleur
   move.w #31,d0
   move.l ScreenEDRast,a0
   lea $2c(a0),a0
   lea couleur,a1
   CALLGRAF LoadRGB4
   rts

;routine de tri de 3 points
;dans l'ordre des y
;d0=x0|y0 d1=xt|yt ...

tri
   lea triangle,a0
   movem.l (a0),d1-d6
   cmp.w d1,d3
   bge.s .ok1
   exg d1,d3
   exg d2,d4
.ok1
   cmp.w d3,d5
   bge.w .fin
   exg d3,d5
   exg d4,d6
   cmp.w d1,d3
   bge.w .fin
   exg d1,d3
   exg d2,d4
.fin
   movem.l d1-d6,coords
   rts

calc_bord
   movem.l  d0-d7/a0-a6,-
(a7)

   leacoords,a0
   leadest1,a1
   leadest2,a2

   move.w   18(a0),d2
   move.w   2(a0),d0
   sub.w    d0,d2
   beq.w    .fin
   move.w d0,d1
   asl.l #3,d1
   lea(a1,d1.w),a1
   lea(a2,d1.w),a2

   move.w   16(a0),d0
   move.w   (a0),d1
   sub.w    d1,d0
   asl.w    #7,d1
   swap     d1
   asl.w    #7,d0
   ext.l    d0
   divs     d2,d0
   move.w   0(a0),d2
   move.w   4(a0),d1
   sub.w    d1,d3
   asl.w    #7,d1
   asl.w    #7,d3
   ext.l    d3
   divs     d2,d3

   move.w   22(a0),d5
   move.w   6(a0),d4
   sub.w    d4,d5
   asl.w    #7,d4
   asl.w    #7,d5
   ext.l    d5
   divs     d2,d5

   subq     #1,d2
.lp1
   move.l   d1,(a1)+
   move.w   d4,(a1)
   addq.l   #4,a1
   add.w    d3,d1
   swap     d1
   add.w    d0,d1
   swap     d1
   add.w    d5,d4
   dbfd2,.lp1

   move.w   10(a0),d2
   sub.w    2(a0),d2
   beq.s    .plat

   move.w   8(a0),d0
   move.w   (a0),d1
   sub.w    d1,d0
   asl.w    #7,d1
   swap     d1
   asl.w    #7,d0
   ext.l    d0
   divs     d2,d0

   move.w   12(a0),d3
   move.w   4(a0),d1
   sub.w    d1,d3
   asl.w    #7,d1
   asl.w    #7,d3
   ext.l    d3
   divs     d2,d3

   move.w   14(a0),d5
   move.w   6(a0),d4
   sub.w    d4,d5
   asl.w    #7,d4
   asl.w    #7,d5
   ext.l    d5
   divs     d2,d5

   subq     #1,d2
.lp2
   move.l   d1,(a2)+
   move.w   d4,(a2)
   addq.l   #4,a2
   add.w    d3,d1
   swap     d1
   add.w    d0,d1
   swap     d1
   add.w    d5,d4
   dbfd2,.lp2
.plat
   move.w   18(a0),d2
   sub.w    10(a0),d2
   beq.s    .fin

   move.w   16(a0),d0
   move.w   8(a0),d1
   sub.w    d1,d0
   asl.w    #7,d1
   swap     d1
   asl.w    #7,d0
   ext.l    d0
   divs     d2,d0

   move.w   20(a0),d3
   move.w   12(a0),d1
   sub.w    d1,d3
   asl.w    #7,d1
   asl.w    #7,d3
   ext.l    d3
   divs     d2,d3

   move.w   22(a0),d5
   move.w   14(a0),d4
   sub.w    d4,d5
   asl.w    #7,d4
   asl.w    #7,d5
   ext.l    d5
   divs     d2,d5

   subq.w   #1,d2
.lp3
   move.l   d1,(a2)+
   move.w   d4,(a2)
   addq.l   #4,a2
   add.w    d3,d1
   swap     d1
   add.w    d0,d1
   swap     d1
   add.w    d5,d4
   dbfd2,.lp3
.fin
   movem.l  (a7)+,d0-d7/a0-
a6
   rts

trace
   movem.l  d0-d7/a0-a4,-
(a7)

   leadest1,a0
   leadest2,a1
   leacoords,a3
   leatexture,a4
```

```
   move.w   18(a3),d7
   move.w   2(a3),d0
   move.w d0,d1
   asl.l #3,d1
   lea(a0,d1.w),a0
   lea(a1,d1.w),a1
   sub.w    d0,d7
   beq.s    .triangleplat
   move.w d0,cur_y
   subq.w   #1,d7
.mainloop
   move.l   (a0)+,d0
   move.l   (a1)+,d1
   move.w   d0,d2
   move.w   d1,d3
   move.w   (a0),d5
   addq.l   #4,a0
   move.w   (a1),d6
   addq.l   #4,a1
   swap     d0
   asr.w    #7,d0
   swap     d1
   asr.w    #7,d1
   move.w d0,cur_x
   sub.w    d0,d1
   beq.s    .lignevide
   bge.s    .positif
   exga0,a1
   exgd2,d3
   exgd5,d6
   neg.w    d1
   sub.w    d1,d0
.positif
   sub.w    d2,d3
   ext.l    d3
   divs     d1,d3

   sub.w    d5,d6
   ext.l    d6
   divs     d1,d6

   moveq    #0,d4
   moveq    #0,d0
   subq.w   #1,d1
.scanline
   move.w   d5,d0
   and.w    #-128,d0
   move.w   d2,d4
   asr.w    #7,d4
   add.l    d4,d0
   move.b   (a4,d0.l),cur_col
   bsr.pixel
   add.w    d3,d2
   add.w    d6,d5
   addq.w #1,cur_x
   dbfd1.scanline
.lignevide
   addq.w #1,cur_y
   dbfd7.mainloop
.triangleplat
   movem.l  (a7)+,d0-d7/a0-a4
   rts


pixel
   movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)
   move.b cur_col,d0
   and.l #$1f,d0
   move.l ScreenEDRast,a1
   lea $54(a1),a1
   CALLGRAF SetAPen
   move.w cur_x,d0
   move.w cur_y,d1
   move.l ScreenEDRast,a1
   lea $54(a1),a1
   CALLGRAF WritePixel
   movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
   rts

intnom          INTNAME
gfxnom          GRAFNAME
   even

_IntuitionBase    dc.l 0
_GfxBase    dc.l 0

ScreenED    dc.w
0,0,319,256,5
      dc.b 0,1
      dc.w 0
      dc.w CUSTOMSCREEN
      dc.l 0
      dc.l ScreenEDtitre
      dc.l 0,0
ScreenEDtitre     dc.b
"Mapping",0
ScreenEDRast      dc.l 0

      even

WindowED
      dc.w  0,0,319,255
      dc.b  0,0
      dc.l  MOUSEBUTTONS
      dc.l  BACKDROP'BORDER-
LESS'SIMPLE_REFRESH'ACTIVATE
      dc.l  0,0,0
WindowEDS1  dc.l  0
      dc.l  0
      dc.w  0,0,0,0
      dc.w  CUSTOMSCREEN
WindowEDRast      dc.l  0

couleur           dc.w
$0000,$0FFF,$0FE0,$0000
      dc.w
$0D80,$0FE0,$08F0,$0080
      dc.w
$00B6,$00DD,$00AF,$007C
      dc.w
$000F,$070F,$0C0E,$0C08
      dc.w
$0620,$0E52,$0A52,$0FCA
      dc.w
$0333,$0444,$0555,$0666
      dc.w
$0777,$0888,$0999,$0AAA
      dc.w
$0CCC,$0DDD,$0EEE,$0FFF

cur_x       dc.w 0
cur_y             dc.w 0
cur_col           dc.b 0

;triangle
x,y,x_texture,y_texture

triangle    dc.w  40,40,0,0
      dc.w  30,163,0,127
      dc.w  200,200,27,127

;asm-one    blk.w 12,0

coords            dcb.w
12,0

;asm-one remplacer ds.w 2000
par blk.w 2000,0

dest1             ds.w 2000
dest2       ds.w 2000

;la texture doit faire
128x128 pixels
,ici 16x16 repeter plusieurs
fois
,sinon le listing serait
immense :)

texture
   rept 64
   DC.B     0,0,0,0,0,0,2,2
   DC.B     2,2,2,0,0,0,0,0
   endr
   rept 64
   DC.B     0,0,0,0,2,2,2,2
   DC.B     2,2,2,2,2,0,0,0
   endr
   rept 64
   DC.B     0,0,0,2,2,2,2,2
   DC.B     2,2,2,2,2,0,0,0
   endr
   rept 64
   DC.B     0,0,2,2,2,2,2,2
   DC.B     2,2,2,2,2,2,2,0
   endr
   rept 64
   DC.B     0,2,2,2,2,2,2,2
   DC.B     2,2,2,3,2,2,2,2
   endr
   rept 64
   DC.B     0,2,2,2,3,3,2,2
   DC.B     2,2,3,3,3,2,2,2
   endr
   rept 64
   DC.B     2,2,2,3,3,3,3,2
   DC.B     2,2,3,3,3,2,2,2
   endr
   rept 64
   DC.B     2,2,2,3,3,3,3,2
   DC.B     2,2,2,3,2,2,2,2
   endr
   rept 64
   DC.B     2,2,2,2,3,3,2,2
   DC.B     2,2,2,2,2,2,2,2
   endr
   rept 64
   DC.B     2,2,2,2,2,2,2,2
   DC.B     2,2,2,2,2,2,2,2
   endr
   rept 64
   DC.B     2,2,2,3,2,2,2,2
   DC.B     2,2,2,2,2,2,3,2
   endr
   rept 64
   DC.B     0,2,2,2,2,2,2,2
   DC.B     2,2,2,2,2,3,3,2
   endr
   rept 64
   DC.B     0,0,2,2,3,2,2,2
   DC.B     2,2,2,2,2,3,2,2
   endr
   rept 64
   DC.B     0,0,0,2,2,3,3,3
   DC.B     3,3,3,3,3,2,2,0
   endr
   rept 64
   DC.B     0,0,0,0,2,2,2,3
   DC.B     3,3,3,3,2,2,0,0
   endr
   rept 64
   DC.B     0,0,0,0,0,2,2,2
   DC.B     2,2,2,2,0,0,0,0
   endr
```


CD JEUX MATERIEL

Software PARADISE

Matériel

Amiga 1300 Ti.....3389 F
Amiga 1400 Ti.....4949 F
Amiga 1500 Ti.....6389 F
Tower Infinitiv Zorro II.....2290 F
Clavier Win95 +adaptateur.....139 F
Bus Zorro II Micronik.....1490 F
Bus Zorro III Micronik.....3189 F
Extension 5.25.....290 F
Extension 3.5 interne.....90 F
Adapateur 2 disks internes....229 F
AdaptateurPcmcia.....245 F
Alimentation interne 230W.....449 F
Lecteur disks HD.....590 F
Tower A4000 + ZIII.....2790 F
(7 ZIII, 5 PC/ISA, 2 slot vidéo)
Rack extractible IDE.....109 F
Rack extractible SCSI.....159 F
Disque dur IDE 3.5, 2.1 go..1647 F
Lecteur cd-rom ATAPI x 24....790 F
Lecteur cd-rom x12 SCSI.....899 F
16 mo simms 32 bits 60ns....385 F
32 mo simms 32 bits 60ns....999 F

Utilitaires

Blitz basic 2.1 (vo).....199 F
Burnit Deo (vo).....695 F
Diavolo backup (vo).....340 F
Dopus magellan.(vo).....490 F
Gp fax (vo).....339 F
Ibrowse 1.12.....279 F
Network pc (vo).....229 F
Ppaint 7.1.....216 F
Turbocalc 5.....NC !
Wordworth 6 office(vo)....465 F

cd-rom

Aga experience 3.....135 F
Aga tool kit 97.....109 F
Amiga develloper cd.....89 F
Amiga tools 7.....125 F
Amiga tools 7.....129 F
Aminet 18 ou 19 .....79 F
Aminet 20 ou 21.....85 F
Aminet set 1, 2 ou 3.....129 F
Aminet set 4.....199 F
Aminet set 5.....219 F
Démos are forever.....49 F
Fontamania.....159 F
Golden démos.....95 F
Giga graphic set.....149 F
In-to-the-net.....155 F
Kara collection.....137 F
Magic publisher.....179 F
Magicwb enhancer.....99 F
Meeting pearl 4.....59 F
Mods anthology.....206 F
ROs pre-realease.....175 F
Rhs erotic collection.....89 F
Workbench adds on.....59 F

Nombreux périphériques, jeux et cd-rom dispos....Nous contacter!

frais de port logiciels 35 F
frais de port matériel 80 F
frais de port tour, écran 100F

Software Paradise
C-A du BAB
39 Rte de Lamouly
64600 ANGLET
TEL 05-59-58-20-88

X-pilot

Cela faisait maintenant un petit moment que l'on n'avait plus eu de jeu dans le style fantasy. Heureusement, la chose est en passe d'être réparée avec l'arrivée de Conquest of elysium 2.

X-pilot (*xpi* pour les intimes) est un jeu de combat spatial où l'on est aux commandes d'un petit vaisseau. Les graphismes sont purement vectoriels (il existe une option pour utiliser des sprites, mais le jeu perd son style !) et ça se joue à plusieurs... Quoi, déjà vu ? Cessez de bâiller et essayez-le !

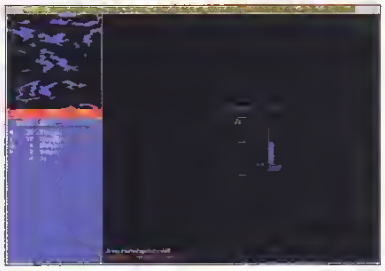
Complet.

Taillé pour Internet

Comme la plupart des jeux pour *Linux*, *xpi* marche en client-serveur. Vous devez donc soit vous connecter à un serveur sur Internet pour rejoindre une partie en cours, soit installer votre propre serveur. On ne joue jamais seul, mais toujours à plusieurs. Lorsqu'on se connecte à un serveur où il n'y a personne, il peut simuler des joueurs-robots pour vous permettre de vous amuser quand même. Mais le nombre de serveurs de par le monde est tel que l'on trouve toujours un endroit avec une bonne ambiance et des joueurs de son niveau.

On fait ce qu'on veut

Lorsqu'on est habitué à un serveur, se connecter ailleurs procure des sensations tout à fait différentes. La nature du monde où l'on joue et le déroulement des parties sont librement définissables. Sur un serveur, on fait du shoot'em up spatial, sur un autre, ce sont des combats tactiques avec des alliés et des ennemis, des objectifs et des bases à protéger. Sur un troisième, on organise des concours de pilotage... Chaque administrateur construit son propre univers et y dicte ses lois. Bien entendu, le pilotage est très riche et très difficile. Le nombre d'options et d'équipements possibles est étonnant (ceci étant, tout dépend du serveur). *Xpi* n'est pas spécialement léger. Il faut une carte graphique qui a du tonus et une bande passante décente sur le réseau. Autrement l'animation est très saccadée... ce qui est fatal, étant donné le rhytme effréné du jeu !



Pas très beau.

Jakub Zimmerman

Xpilot

En hausse
- ▲ *Varié et sympa*
- ▲ *Très paramétrable*
- ▲ *Très très fun*

En baisse
- ▼ *Il faut une bonne machine...*
- ▼ *Et un bon accès au Net !*

Note ★★★★☆

Conquest of elysium 2

Un jeu comme il n'en existe que sous Unix : pas très tape-à-l'oeil mais absolument génial !

Dans *Conquest of Elysium 2*, vous incarnez soit un magicien, soit un guerrier. Votre but est de prendre le contrôle du continent d'Elysium par tous les moyens mis à votre disposition. Un scénario des plus simples. Il est possible de jouer jusqu'à huit participants et certains peuvent être contrôlés par l'ordinateur. Une fois les personnages choisis, il convient de choisir le monde et la société avec lesquels nous allons jouer. Les sociétés sont au nombre de six et disposent chacune de compétences particulières (dans la maîtrise du fer, de la pierre, du feu, etc.).

Plus stratégique qu'esthétique

Une fois la partie commencée, il est tout d'abord question d'aller livrer bataille à vos adversaires pour essayer de devenir le maître des lieux. Pour ce faire, il va falloir dépenser beaucoup d'argent pour monter une armée (avec un choix de type de personnages assez élevé). Pour rentrer dans ses frais, on devra donc instaurer une taxe à nos sujets, lesquels réagiront bien évidemment plus ou moins bien. Assez réaliste, le jeu prend en compte divers paramètres, telles les variations de saisons qui influeront sur les récoltes et le déplacement des troupes. Seul regret, la phase de combat est un peu trop statique. Enfin, le jeu est graphiquement assez pauvre, mais il ravira de toutes façons les wargamers, plus soucieux de la stratégie que de l'esthétique.

A l'attaque !

David Curé cure@cnam.fr

Conquest of Elysium 2

En hausse
- ▲ *Variété de personnages*
- ▲ *Réalisme des situations*

En baisse
- ▼ *Les graphismes*
- ▼ *Les combats statiques*

Note ★★★☆☆

ST MAGAZINE

LE SEUL MENSUEL INTÉGRALEMENT CONSACRÉ AU MONDE ATARI (ORDINATEURS ET CONSOLES)

CHAQUE MOIS 84 PAGES COULEURS DANS TOUS LES DOMAINES (DU DÉBUTANT AU PROGRAMMEUR CONFIRMÉ) ET DEUX DISQUETTES DONT UNE AVEC UN PROGRAMME DU COMMERCE EN VERSION COMPLÈTE

DÉCOUVREZ UN UNIVERS D'UNE VIVACITÉ ÉTONNANTE :

- des clônes jusqu'à 120 mips (68060 à 120 mhz)
- des programmes musicaux époustouflants
- le must de la pao avec CALAMUS SL
- des jeux ST, FALCON, JAGUAR, LYNX...
- des nouveautés qui pleuvent chaque mois
- un dynamisme rarement atteint chez les utilisateurs
- un système sans firme de tutelle et entièrement géré par ses acteurs

BIENVENUE DANS LE MONDE LIBRE !!

POUR RECEVOIR UN EXEMPLAIRE DE **ST MAGAZINE** AINSI QUE LES CATALOGUES **TERRE DU MILIEU**, RENVOYEZ-NOUS CE BON DE COMMANDE AVEC TROIS TIMBRES AU TARIF NORMAL À L'ADRESSE SUIVANTE :

LA TERRE DU MILIEU
216, RUE DE L'ESSERT 74510 LES HOUCHES

je désire recevoir gratuitement les produits suivants
☐ ST MAGAZINE n°118 ☐ catalogue général ATARI
☐ catalogue musique ATARI ☐ catalogue PAO ATARI ☐ catalogue jeux ATARI ☐ catalogue LYNX & JAGUAR
nom : ..... prénom : .....
adresse .....
code postal : ..... ville ..... pays : .....

PUBLICITÉ INTÉGRALEMENT RÉALISÉE SUR **ATARI** AVEC **CALAMUS SL** / RÉALISATION GOMERGY DE MACIPEOU / LA TERRE DU MILIEU

Galactic civilizations 2

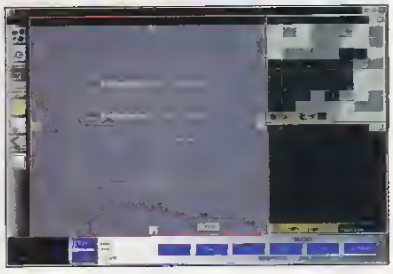
Comme son nom l'évoque, Galactic civilizations 2 est un jeu de stratégie dans un univers futuriste !

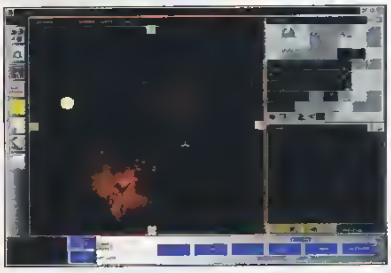
Le scénario est simple : lors du premier voyage en hyperespace vers une autre planète, un vaisseau colon terrien est accidentellement transporté dans une galaxie à l'autre bout de l'univers. En tant que chef des colons c'est au joueur de les guider dans cette galaxie où des races aliens évoluent déjà. Le jeu va consister à s'étendre, traiter avec les aliens (commerce ou guerre) et évoluer dans les techniques et les sciences. Au début de la partie, on choisit la taille de la galaxie, quelles races y seront présentes, leur alignement (de bons à chaotiques) et leur niveau d'intelligence. Le jeu se déroule par tours d'un an. On détermine les actions à mener pour l'année en cours, puis les adversaires font de même.

Etre diplomate

La première phase de colonisation est la plus délicate. Elle va conditionner l'expansion de l'empire et sa position au sein de la galaxie. Une fois la colonie installée, il faut lancer des programmes sociaux, militaires et scientifiques pour commencer l'expansion. La diplomatie est l'autre aspect du jeu. Le moteur d'intelligence artificielle est ici tout simplement bluffant. Pas de tricherie pour simuler l'intelligence d'un adversaire : ce dernier est tout simplement plus malin. Au final, *Galactic civilizations 2* est un jeu captivant qui a fait le succès de Stardock car il s'est tout de même vendu à près d'un million d'exemplaires (pour Os/2 c'est colossal !). Ce titre est disponible sur le site de Stardock : http://www.stardock.com. Une démo jouable se trouve sur le CD-Rom de ce mois-ci.

Antoine Sabot-Durand


Gérez votre colonisation.


A l'autre bout de l'univers...

Galactic civilizations 2

En hausse
- ▲ *Des adversaires cornaces*
- ▲ *La durée de vie*
- ▲ *Excellente finition graphique*

En baisse
- ▼ *Doc insuffisante*
- ▼ *Quelques phases répétitives*

Note
★★★★

Emotions

Emotions est un jeu de plates-formes commercial conçu par Gek et distribué par Datafile.

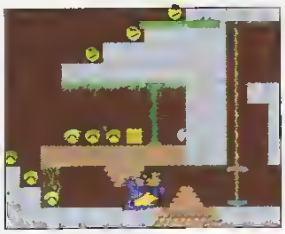
Emotions met en scène Henky Penky, un personnage en quête d'aventure et d'émotions. Techniquement, le produit est impeccable, les graphismes sont d'une grande finesse et l'animation est parfaitement fluide. On lui reproche juste une résolution d'écran assez faible, du 320x256 en 256 couleurs. La sortie d'un jeu de plates-formes en 1997 semble un peu bizarre quand la plupart des produits se veulent être des jeux 3D. Mais *Emotions* dispose de sérieux atouts, le premier étant ses graphismes cartoonesques très amusants. Le personnage est franchement attachant et l'ambiance un peu décalée.

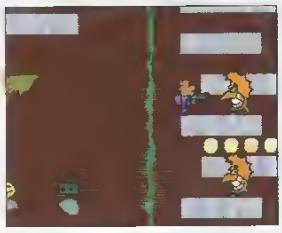
Après l'action, la réflexion

Après avoir joué quelques minutes on s'apperçoit qu'*Emotions* cache bien son jeu... En fait il est indispensable de réfléchir si on veut s'en sortir. Une mauvaise manipulation et le personnage se retrouve bloqué. Derrière le jeu de plates-formes (où les ennemis ne sont pas bien méchants) se trouve en effet un jeu de réflexion. Les niveaux deviennent rapidement tordus, voire vicieux. Même s'il n'est pas techniquement inoubliable, ce jeu ne laisse pas apparaître de défauts majeurs. Un achat raisonnable puisqu'il coûte moins de 220 francs. Datafile peut être visité au http://www.datafile.demon.co.uk

David Feugey

Niveau 1... la tronçonneuse !


Niveau 2... Aie !


Au pistolet

Emotions

En hausse
- ▲ *Originalité*
- ▲ *Ambiance*
- ▲ *Fluidité*

En baisse
- ▼ *Basse résolution*
- ▼ *Gourmand en ressources*

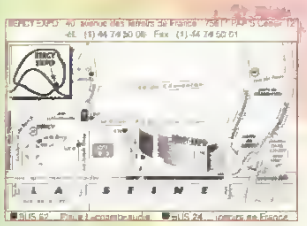
Note
★★★☆

6 & 7 Décembre 1997
BERCY EXPO – PARIS

Tim BLAKE, Faton CAHEN "live" au FORUM

3ème FORUM DES APPLICATIONS ATARI

encore mieux qu'en 1996



accès facile :
sortie Périphérique : Porte de Bercy
Métro : Bercy et Charenton
Bus : 62 Arrêt place Lachambeaudie et Terroirs de France
grand nombre de places de parking gratuites

horaires :
Samedi 7 : de 10h30 à 18h30
dimanche 8 : de 10h à 19h30

repartez les bras chargés
Loterie avec des mégas lots
Des prix incroyables, tradition salon ATARI oblige
De quoi largement rentabiliser le déplacement

tarif entrée :
60 F pour une journée, 90 F les deux jours

DES NOUVEAUTES COMME IL N'Y EN A PAS EU DEPUIS BIEN LONGTEMPS :

3 cd rom bourrés de programmes midi pour ATARI (new), **AFTERBURNER**, APEX ALPHA (new), **APEX MEDIA, ATARI COMPUTING**, ATARI COMPUTING CD ROM, ATOS (new), **AUDIOMASTER 2, AUDIOTRACKER**, BACKGROUND 3 (new), CAB 2.5 (new), CALAMUS SL 97 (new), **CD RECORDER 2**, CECILE (new), CENTINEL (new), **CENTURBO 1 evolution 3**, CENTURBO 2 (new), CIVILAZION FALCON (new), CONQUEST OF ELYSEUM (new), **D2M2**, DIAMOND BACK (new), DIAMOND EDGE (new), **DIGITAL HOME STUDIO**, DIGITAL LAB (retouche 32 bits) (new), DOLMEN (new), DP E–BACKUP (new), EVOLUTION (new), **FAD, FALCON SEULEMENT, FALCON 30**, FALCON SURROUND (new), FIND IT (new), **HADES 40, HADES 60, HD DRIVER 7.0, INVERS, L'INFOGRAPHE), JAM PRO**, JUST CALL ME INTERNET 2 (new), **M&E, MAGIC 5**, MIDPLAY (new), MILAN 2000 (new), **MODE HD**, MURIEL (new), N–AES (new), **NEMESIS**, NVDI 5 (new), **PAK 30**, PAPYRUS GOLD 5 (new), **QUADERNO, QUINCY** RACK FALCON (new), ROPOCOP (new), RUNNING (new), SANDRINE (new), SIMPSON (new), SOUND PACKAGE STUDIO (new), **ST COMPUTER**, START IT (new), STRATRACK (new), STUDIO 1024 (new), **STUDIO SON 2, STUDIO SON 4**, STUDIO SON TIME LINE B (new), **STUDIO SON TIME LINE 4, STUDIO SON 2, SWIFTEL PHOTO, T–Shirt**, TEXEL (new), TOS 6.0 (new), **Une foule incroyable de câbles, accéssoires et périphériques**, VECTOR (new), **VIDELITY**, VOILA I (new), **WENSUITE 2, WORLD WIDE CATALOG**, XXCEL (new), ZERO 5 (new), **ZERO X 2**, ZOOM X (new), carte PENTIUM pour HADES (new), cd rom JAGUAR (new), **de très nombreux jeux ST/FALCON JAGUAR LYNX, des milliers de pièces détachées pour ATARI, disquettes ATARI COMPUTING, interface STRATOS, jeux JAGUAR**, joystick BLACKHAWK JAGUAR (new), **kit NEATO**, logiciels audio pour TT/HADES (new), nouveau cd rom pour CALAMUS SL (new), ROPOCOP (new), **revendeurs, TIM194**, réseau N2000 (new), **STRATOS, TRIPLE FAST CART**, un nouveau micro electrostatique à prix très bas (new), **un stock gigantesque de jeux à prix budget**, une tonne de nouveaux filtre M&E (new), éditeur RSC (new), ...

pour tous renseignements :
LA TERRE DU MILIEU, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES – FRANCE
tél. 04 50 54 49 77 – fax 04 50 54 49 94 – email tdmilieu@icor.fr

Sony

Dans l'histoire de la micro-informatique, Sony est un cas à part. Alors que tout prédestinait la plus fameuse entreprise japonaise à devenir un constructeur de premier plan, Sony s'est pendant des années limité à la conception de composants électroniques. Un rôle de second plan pourtant capital...

Akio Morita, né le 26 janvier 1921, fait partie de l'aristocratie japonaise. Sa famille, à la tête depuis 15 générations de la plus grande distillerie de Saté du Japon, lui offre des études scientifiques au Collège impérial d'Osaka, l'une des plus prestigieuses institutions du pays. Akio vient juste de terminer ses études lorsque la guerre éclate. Appelé sous les drapeaux, l'armée l'affectera à un projet de recherche sur les détecteurs thermiques, étude menée conjointement avec la société Japan measuring instrument company. C'est au cours de cette collaboration que Morita rencontrera Masaru Ibuka, ingénieur à la Jmic.

A la fin de la guerre, Morita trouve un poste d'enseignant à l'Université de Tokyo. Peu après son arrivée dans la capitale, il reprend contact avec Ibuka qui vient de quitter la Jmic. Avec 500 dollars en poche, les deux ingénieurs décident de créer une nouvelle entreprise, la Tokyo tsushin kogyo (ToTsuKo). La société n'a pas de véritable vocation. Morita et Ibuka songent à créer une chaîne de golfs miniatures, à développer une franchise de snack-bar ou encore à fabriquer un autocuiseur... Finalement, ils décident de proposer aux particuliers la "mise à jour" de leur vieux poste radio pour la réception des émissions internationales en ondes courtes. L'entreprise connaît un succès raisonnable. En 1946, les 20 salariés de ToTsuKo s'installent dans les quartiers de Gotenyama, partie la plus méridionale de la ville, sur une colline autrefois réputée pour la beauté de ses cerisiers en fleurs. Gotenyama est, aujourd'hui encore, le quartier privilégié de Sony corp. Les bâtiments de l'entreprise sont vétustes. Pour y accéder il faut passer sous une rangée de cordes où sèche le linge des voisins avant d'escalader deux volées de marches branlantes.

Premiers pas

Peu avant 1950, Morita décide de créer ses propres produits. Il demande à ses techniciens de travailler sur un appareil enregistreur, tel qu'il sait en exister aux Etats-Unis. Pour concevoir ce qui sera le premier magnétophone enregistreur, les ingénieurs ont peu de moyens : ils découpent des rubans de papier qu'ils laquent à la main pour faire des bandes magnétiques.

Au bout de quelques mois, ils présentent à Morita un prototype relativement lourd (35 kg), mais qui fonctionne merveilleusement bien. Ibuka et Morita font fabriquer 50 appareils qu'ils décident de vendre au grand public au prix de 170 000 yens, soit près de 17 mois de salaire pour un cadre. L'opération est un véritable flop : trop lourd, trop cher, trop nouveau... Les deux associés comprennent leur erreur et décident de démarcher les tribunaux avant de s'attaquer aux écoles. L'accueil par les professionnels est enthousiaste : la première commande viendra de la Cour suprême du Japon qui achètera 20 machines. Dans ce domaine, la véritable consécration pour l'entreprise fut le contrat qu'elle remporta quelques années plus tard en 1965 avec Ibm pour le stockage de ses données.

L'avancée technologique

En 1952, Ibuka et Morita s'intéressent de près au transistor, une invention de l'américain William Shockley. Ils souhaitent acquérir la licence de cette technologie. Car à cette époque le transistor n'est rien de plus qu'un brevet technologique : son utilisation commerciale n'existe pas. Les américains affirment même à Ibuka que le transistor n'a d'application possible que dans le domaine des prothèses auditives. Mais les deux japonais ont une autre idée : la création d'une radio de poche qui connaîtra un succès phénoménal en 1957. La soudaine réussite de ce produit, pousse ToTsuKo à considérer un développement international. Première mesure, modifier le nom de la société qui est très difficile à prononcer pour les non-japonais. Morita songe d'abord à Tokyo teletech, mais le nom existe déjà au Etats-Unis. Vient ensuite une longue réflexion sur le mot latin "sonus", "son" en français. Ce mot sonne bien aux oreilles d'Ibuka et couvre parfaitement le domaine d'activité de la société. De plus, en anglais "sunny" veut dire "ensoleillé". Comme "sône-ni" en japonais signifie "perdre de l'argent", on décide d'enlever une lettre pour obtenir un petit mot qui ne veut rien dire mais qui chante à

Ken Kutaragi, l'homme à l'origine de la Playstation.

La publicité Sony pour le Hit bit msx.

De l'électronique ou ludique.

tous le son et le soleil. Le choix de ce nom se révélera stratégique pour la suite : les américains auront l'impression d'acheter américain.

Depuis la fin des années 50,6% du chiffre d'affaires annuel de Sony est systématiquement ré-injecté dans la recherche et le développement. Un financement qui a rapidement permis à Sony de bâtir son image d'entreprise innovante. Les produits sont révolutionnaires : en 1960, le premier téléviseur transistorisé, en 1968, le premier téléviseur à tube Trinitron, en 1971, le premier magnétoscope couleur à cassettes (format U-Matic), en 1975, le premier magnétoscope grand public, en 1979, le Walkman (voir encadré).

Composants et consoles

Si Sony n'a pas joué le rôle de constructeur de premier plan qui lui était destiné sur la scène micro-informatique, c'est en partie en raison de l'échec du *Smc-70* et de la série des Hit-bit. Pour ses premiers micros, Sony a misé sur la norme Msx. Un standard qui disparaîtra rapidement faute de n'avoir pu tenir tête à la technologie des machines américaines Amiga et Atari. Morita prendra alors le parti de ne pas poursuivre son expérience de constructeur de micro-ordinateurs et de ne travailler que sur les composants. Dans ce domaine, les apports de Sony seront considérables.

En 1982, Sony invente en collaboration avec Philips le CD audio qui jette les bases du support CD-Rom, présenté par Sony en 1989. Sony est aussi à l'origine de la technologie des disquettes 3"1/2, des cartouches Dat et bien entendu du futur DVD ..

La reconnaissance en tant que constructeur, Sony ne l'a finalement acquise que très récemment avec la sortie de la *Playstation*. L'histoire de cette console remonte aux années 70. A cette époque, Sony avait mis au point pour les stations de télévision le "System G". Sous ce piètre nom de boys' band se cache une console de mixage vidéo permettant de réaliser des effets graphiques révolutionnaires... Parmi les développeurs, Ken Kutaragi, passionné par l'émergence des jeux vidéo, obtint dès 1982, de mettre à profit ses connaissances en matière de manipulation d'images sur le développement d'une console de jeu. C'est en 1990 que Nintendo, à la recherche d'un périphérique CD pour sa console *Super nes*, donne à Sony la possibilité de présenter l'état de ses recherches en la matière. La démonstration de Kutaragi à Hiroshi Yamauchi sera probablement très convaincante puisque Nintendo signera immédiatement un accord de collaboration technologique avec Sony. Un accord qui sera dénoncé aussi rapidement par Nintendo (voir Dream n°45), alors que quelques prototypes sont déjà en place chez les développeurs de jeux pour *Snes*. Kutaragi est en fait beaucoup moins furieux que satisfait : l'expérience lui permet d'obtenir l'autorisation de lancer un projet d'envergure pour développer une console rivale à la Snes. La *Playstation* était née. En 1993, Sony rassemble tous les spécialistes du développement software pour présenter la machine. Le prototype, 20 fois plus gros que l'actuelle console, fait grande impression, sans toutefois convaincre entièrement les professionnels. Comment Sony peut-il imposer une console sur un marché squatté à plus de 80% par le géant Nintendo ? Sony ne tarde pas à apporter un argument de poids : les royalties à verser par un éditeur sur la fabrication d'un CD-Rom seront 3 fois moins élevées que celles des cartouches Nintendo. Le 3 décembre 1993, la machine est lancée au Japon. Près de 100 000 unités sont vendues le premier jour. Le 29 septembre de l'année suivante, Sony réalise le même score en Europe. Un nouveau standard était né. Fort de ce succès, Sony se lance en 1996 dans la production de micro-ordinateurs. La gamme Vaio qui se décline en laptop et desktop répond à l'image innovante des produits Sony : la machine est vendue avec processeur Intel et contient des modules audio et vidéo empruntés à la technologie *Playstation*.

La Playstation.

Frappé en novembre 1993 par une attaque cérébrale, Akio Morita abandonnera à regret sa place de Pdg. Il fait partie au Japon des grandes figures de la reconstruction de l'empire économique après la Seconde guerre mondiale : "*Nous avons montré au monde entier que nous pouvions faire de grandes choses. Nous l'avons prouvé en changeant la signification du Made in Japan . l'objet de pacotille est devenu un objet innovant*".

Wim Sical

Le walkman

Parmi les grandes inventions de Sony, il en est une ayant contribué au développement universel de son image : le walkman. Passionné de golf autant que de grande musique, Morita, un jour de 1978 a une idée de génie : lancer une stéréo de poche pour écouter ses opéras favoris en marchant sur les greens. Persuadé de l'originalité de son idée, Morita demande à ses chercheurs de mettre au point un prototype. Les techniciens de la corp traînent les pieds. Le travail à faire est immense : il convient entre autres de supprimer les hauts-parleurs pour les transformer en écouteurs poid-plume.

Mais le défi est relevé et, au début de l'année 1979, les ingénieurs présentent une machine baptisée le Tps-l2. Malgré ses 435 grammes et son volume de 88 mm sur 134 mm, le son est d'une qualité étonnante. Herbert von Karajan, Lorin Maazel, Isaac Stern adoptent d'emblée la machine. L'appareil est, d'après les gourous du marketing, invendable. En effet, il n'enregistre pas et enlève donc à la cassette la moitié des fonctions qui ont fait son succès.

Morita s'entête et la machine est lancée en juillet 1979. C'est un succès et les quelques exemplaires envoyés en France partent en une journée. A partir de cette date, les ventes ne cesseront de progresser pour atteindre aujourd'hui 100 millions d'unités.

Trois ans après le lancement de la machine, en 1981, le walkman est élu gadget de l'année par Time magazine. Après le jean, le Coca-cola et le fast-food, le walkman est un véritable phénomène culturel.

CONNECTIQUE AMIGA

Quelles sont les caractéristiques de l'*Ultra wide Scsi* ? Faut-il un contrôleur spécifique pour utiliser les disques durs *Ultra Dma* ? Peut-on échanger des données entre deux Amiga avec un câble Null-modem ? *Rise of the robots 2* et *Z* sont-ils sortis sur Amiga ?
Robert, Chenôve.

R : l'Ultra wide Scsi est la troisième génération de la norme Scsi. Par rapport à ses prédécesseurs, l'Ultra wide Scsi utilise un connecteur de 68 broches, permet des taux de transfert de 40 Mo/s, permet la connexion de 15 unités et demande obligatoirement un nouveau type de terminateurs de chaîne Scsi. Bien évidemment, il reconnaît tout disque ou lecteur aux anciennes normes et le considère comme tel. L'Ultra Dma est une énième optimisation, après l'Atapi, du standard Ide. Comme d'habitude, ces optimisations servent juste à combler les carences des cartes mères Pc et n'ont aucune incidence sur le fonctionnement d'un Amiga. A noter qu'il en va de même avec les barrettes mémoires normales ou Edo : l'Amiga accepte n'importe quel dérivé. Mettre deux Amiga en réseau via un simple câble Null-modem est un grand classique. Il suffit d'utiliser le logiciel Sernet. Rise of the robots 2 ne semble pas exister sur Amiga. En ce qui le concerne, le jeu Z des Bitmap brothers a d'abord été conçu sur Amiga, puis sur Pc. Il n'est cependant jamais sorti (bien que fini) pour des raisons purement commerciales.

Désormais, il est possible d'écrire à Dream par E-mail ! N'hésitez donc pas à envoyer toutes vos missives à l'adresse dream@posse-press.com. Nos experts se feront un plaisir de répondre à toutes vos questions !

CD-ROM AMIGA

Est-il possible de brancher un lecteur de CD-Rom sur *Amiga 1200* sans disque dur ?
Christophe, Reims.

R : non ! Bien sûr, dans la théorie, la chose est possible. Mais un lecteur de CD-Rom a besoin de pilotes logiciels qui ont eux-mêmes besoin du Workbench. De plus, la vocation d'un logiciel sur CD-Rom est d'être installé sur un disque dur pour être utilisable. Donc, installer un lecteur de CD-Rom sans disque dur est aussi idiot qu'acheter un écran sans ordinateur.

RIEN COMPRIS

Je veux installer un *Workbench 3.1* sur mon *Amiga 2000* et je viens d'apprendre à mes dépens qu'il fallait d'abord passer par un *Workbench 2.0* (je possède le *Workbench 1.3*). Tout ça pour dire que je ne comprends pas pourquoi, lorsque je feuillette votre magazine, je ne trouve aucun article concernant les débutants !
Medhi, Fontenay-en-Parisy.

R : c'est une révélation : il existe encore des débutants sur Amiga ! Petite astuce : plongez-vous dans la lecture des numéros de Dream parus pendant ces quatre dernières années pour y trouver tous les renseignements que vous cherchez et que nous ne pouvons plus publier parce que, à force, ça finit par lasser. Ceci étant, où avez-vous vu qu'il fallait passer par le Workbench 2.0 avant d'installer le 3.1 ? Pour installer le système 3.1, il suffit d'acheter le pack Os 3.1 (contenant la Rom Kickstart et les disquettes du Workbench). Ça marche même directement sur un vieil Amiga 500 en 1.2 !

MAKO DECOUPAGES

J'adore votre magazine mais, à l'avenir, évitez de mettre une page de sondage au recto de la présentation d'un dossier sur *Pov*.
Anonyme.

R : effectivement, nous avons commis une grande erreur. Heureusement, le constructeur Rank xerox, dans sa grande mansuétude, a inventé un appareil magique pour subvenir à cet inconvénient. Il paraît que ça s'appelle un photocopieur...

TOUT COMPRIS

Croyez-vous que les gens qui ont découvert le langage *Tcl/Tk* au mois de mai ont attendu huit mois pour avoir une petite idée du fonctionnement du *Packer* ? Je trouve que le principe de l'initiation est inadapté car trop vite obsolète.
Guillaume, Nantes.

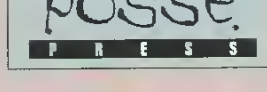
R : le fait est que Dream couvre une grande diversité de publics. Tantôt on nous reproche des articles trop élitistes, tantôt on nous dit que nous n'allons pas assez vite. Croyez bien que nous tendons à satisfaire chacun d'entre vous, quitte à diversifier nos rubriques pour traiter des sujets à plusieurs niveaux. Pour l'heure, la majorité de nos lecteurs pense tout de même que nous atteignons une bonne moyenne.

CD-ROM MAGIQUE

J'ai installé le kit *Randy Rom* et le logiciel *Idefix* sur mon *Amiga 1200*. Puis, j'y ai branché un disque dur et un lecteur de CD-Rom.
Malheureusement, l'icône d'un CD inséré ne s'affiche pas.
Alan, Cleguer.

R : le kit Randy Rom permet d'avoir une véritable nappe Ide 3,5 pouces sur Amiga et Idefix est le pilote de CD pour Amiga. Bien entendu, il fallait installer Idefix uniquement après avoir branché le lecteur de CD-Rom...

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 250 000 francs, 16, rue de La Fontaine au Roi, 75011 Paris
Téléphone : 01 53 36 84 10
Télécopie : 01 43 55 66 68
Directeur de publication
Romain Canonge
Tél : 01 53 36 84 25
Email : rcanonge@posse-press.com
Directrice de la rédaction
Christine Robert
Tél : 01 53 36 84 24
Email : crobert@posse-press.com
Responsable promotion/publicité
Hélène Blondel
Tél : 01 53 36 84 20
Email : hblondel@posse-press.com
Responsable comptable et administrative
Angelina Parmentier
Tél : 01 53 36 84 23
Email : admin@posse-press.com
Assistante de direction
Valerie Ambrosio
Tél : 01 53 36 84 11
Secrétaire générale
Anna Vincent
Tél : 01 53 36 84 10
Renseignements (technique, vpc, abonnements)
Tél : 01 53 36 84 18 du mardi au vendredi de 10h00 à 12h30
Rédacteur en chef
Yann Serra
Tél : 01 53 36 84 15
Email : yserra@posse-press.com
Directeur des projets multimédia
Frédéric Botton
Tél : 01 53 36 84 12
Email : fbotton@posse-press.com
Ont collaboré à ce numéro
David Cure, David Feugey, Guillaume Girard, Emile Heitor, David Mignon, Christophe Morvant, Vincent Oneto, Frédéric Peschanski, Richard Thibault, Jakub Zimmermann
Directeur artistique
Pierre-Yves Roudy
Tél : 01 53 36 84 28
Email : pyroudy@hol.fr
1er rédacteur graphiste
Catherine Paire
Tél : 01 53 36 84 27
Rédacteur graphiste
Severine Rinaud
Tél : 01 53 36 84 27
Illustrateur
Christophe Bardon
Réalisation du CD
Posse Press
Fabrication
Photogravure : La station graphique
Impression : Leonce Deprez
Réassort : Distrimedia (Toulouse)
Tél : 05 61 40 74 74
Diffusion : Mlp
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : n°75384
Représentant légal
Romain Canonge
Associés principaux
Romain Canonge, Christine Robert
Copyright 1997 - Posse Press
Toute représentation ou toute reproduction intégrale ou partielle du magazine, toute utilisation du logo de Dream ne peuvent se faire sans l'accord de l'éditeur. L'envoi de textes, photos, logiciels à l'éditeur implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Sauf accord spécial, les documents ne sont jamais restitués. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Leur citation est faite sans aucun but publicitaire et ne signifie en aucun cas que les procédés soient tombés dans le domaine public.



DU NOUVEAU SUR LE 3617 POINTCD

TOUS CES CD GRATUITS

NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...

PLEASURE CD N°2
Avec le jeu "virtual casting" et la pipe du mois de Rafaella...

STARS NUES 1 &2
Les plus grandes Stars complètement nues !

GAGNEZ AU LOTO
Optimisez vos gains grâce à ces précieux utilitaires !

NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...

P.E BONDAGE

P.E AMATEURS

P.E PIPES

P.E ANAL

deux nouvelles collections **HYPER HARD** photos de grande qualité

F.P ETUDIANTES

F.P BOURGEOISES

INTERACTIFS...INTERACTIFS...INTERACTIFS...INTERACTIFS... Vidéo MPEG

HO MY GOD
Tout ce que vous voulez savoir sur le god... VF Mac & PC

LEA MARTINI INTERACTIVE
Elle repondra à toutes vos questions et tous vos desirs...VF Mac & PC

ZARA WHITES
Incontournable, un jeu 100% Interactif. VF Mac & PC

VOYEUR
cachez-vous et observez des femmes tel un paparazzi. VF Mac & PC

Une selection de cédérom 100% **INTERACTIFS** l'amour virtuel chez vous

BIG MELON(MPEG video)
Des femmes avec d'enormes seins dans des films hyper hard.

BOUCHES PROFONDES
Vidéo MPEG de qualité, une compilation de fellation inoubliable.

BON DE COMMANDE

Cédéroms également disponibles sur le 3617 POINTCD, il suffit de choisir et de laisser ses coordonnées.

Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 78 - 75961 PARIS CEDEX 20.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

CP.....Ville.....

Règlement à l'ordre de CDX-MAG

- ❑ Chèque
- ❑ Carte Bancaire

Je certifie être majeur
Signature

_____/ exp ____/

Cochez les CD gratuits que vous désirez recevoir.
Vous ne payez que les frais d'expédition, soit 39 frs par CD.

❑ Pleasure CD n°1 (interactif)	❑ Stars Nues Vol.1 (photos)	❑ Total Fantasm Anal (photosX)	❑ Virtual Vision Asie (photosX)	❑ Quasimodo (vidéoX)
❑ Pleasure CD n°2 (interactif)	❑ Stars Nues Vol.2 (photos)	❑ Asian 1 (photosX)	❑ Virtual Vision Oral (photosX)	❑ Star Trique (VidéoX)
❑ Voyeur Extrême (interactif)	❑ F.P étudiantes (photosX)	❑ Asian 2 (photosX)	❑ Virtual Vision SM (photosX)	❑ Cyrano (VidéoX)
❑ BIG MELON (vidéo MPEG)	❑ F.P bourgeoises (photosX)	❑ Teeny Bondage 1 (photosX)	❑ Virtual Vision Coupies (photosX)	❑ Léa Martini Interactive (interactif)
❑ Bouches profondes (vidéo MPEG)	❑ Perversions Extrêmes vol.1 (photosX)	❑ Teeny Bondage 2 (photosX)	❑ Shin Angel (Vidéo MangaX)	❑ Les filles D'Aldo (Charme)
❑ Draghoca triple jeu (interactif)	❑ Perversions Extrêmes vol.2 (photosX)	❑ Hard Extrême egacs 1 (photosX)	❑ L'Odyssée... (Vidéo MangaX)	❑ Les filles de Mike (Charme)
❑ OraGames (interactif)	❑ Perversions Extrêmes vol.3 (photosX)	❑ Hard Extrême egacs 2 (photosX)	❑ Possessions... (Vidéo MangaX)	❑ Deborah Manga (interactif)
❑ Oh, my gode! (interactif)	❑ Perversions Extrêmes vol.4 (photosX)	❑ Les avaleuses (photosX)	❑ Godam (Vidéo MangaX)	❑ Erotica Manga (interactif)
❑ Zara Whites (interactif)	❑ Virtual vision Top models (photos charme)	❑ Virtual Vision Anal (photosX)	❑ Esclaves... (Vidéo MangaX)	❑ Gagnez au loto (vie pratique)

Nombre de CD : ..... fois 39frs = ... frs

TOTAL GENERAL ..... FRS

VENTES

Vds Blizzard 12020 + 4 Mo pour Tower 600 F Jack 01 49 42 94 62

Vds Amiga 2000 avec jeux 800 F Vends aussi CD-Rom de jeux Amiga (Aminet, Roadkill CD-32, etc.) Contactez Mendy Alfred 06 85 46 15 26

Vends Amiga 1200 + Tower maxi + DD70 Mo + carte Blizzard 40 Mhz + 16 Mo + nombreux jeux + deuxième lecteur prix : 3 500 F. Tél. : 01 69 05 21 82.

Vds A1200 Tower DD 210 Mo + revues + jeux + écran Hte résol. + Joystick Prix 3 000 F Contacter Philippe 01 39 59 44 67

Vds 1200T Escom 3000 F Squirel 200 F, Overd + 200 F, Alim 200 W, 150 F; boit. ext. Alim. SCSI 300 F + Dif Mat. Logi. Tél. 03 82 57 17 00 Soir Birolini René, 6, rue Justemont 57290 Fameck.

Vds A1200 + CD X 2 + Joy + jeux 1 300 F, A600 : 300 F, Canon BJ 130e 300 F Citizen swif couleur 24 aiguilles A débattre Tél : 03 20 32 50 00

Vds carte Acc Blizzard 1230/IV/50 Mhz + 8 Mo Ram 800 F Tél. 03 87 62 45 44 (Sébastien)

Vds carte GVP 1230 + 4 Mo + Divers 1200 F A500 3Mo + jeux + 2 manettes + doc 800 F écran + filtre 500 F Tél 02 35 87 86 54

Vds Amiga 500 1 Mo Ram + Imprimante Epson Lq500 + Jeux divers : 600 F + port Tél : 01 46 71 52 12 M Douchin Chris

Vds Lightwave 3D V5 en version française + licence vierge prix : 5 000 F. Tél. : 01 45 31 61 85.

Vends imprimante Epson Stylus color II avec 1 cartouche noir et couleur supplémentaire Prix 950 F. Tél 05 61 12 25 27 Thierry

Vds A1200 + Genlock G-Lock + digit Vidi 12 + Imp Dpm 3160 + Nbx Log + revues Tél : 03 24 52 73 02 Ardennes Px 4 000 F

Vds écran multisync 1438S impec 1 000 F, carte Graffiti 300 F Rom 3 100 F Lecteur D7 Ext. 150 F Tél 03 88 77 12 54 Ap 19h00

Vds Blizzard IV 1230 50 MHz + 8 Mo (encore sous garantie) prix . 1000 F. A débattre Tél. 03 88 84 63 93 ou y Frindel 67100 Strasbourg.

Vds 4000 (2 Mo) + jeux orig + 2 joys + lect. ext + écran + doc + House protec : 1 500 F + Vds chaîne Hi-Fi prix à débattre Cherche ecran 1438S ou 1538S Tél 01 34 38 91 75

A1200 + 1240 + 16 Mo + D1,2 Go + lect CD + Clav A2000 + 1084 + Tower + nbx LOG Lightwave + Imagine .. + jeux Le tout 5 000 F 03 80 92 24 86

Vds A1200 + HD 1,2 Go (3 Sp) + HD 70 Mo (2 Sp) + carte ext Mem + 2 barrettes 8 Mo + lecteur D7 + Moniteur + Alim 200 W + 300 D7 de jeux et utils : le tout 4 000 F tél 03 87 37 10 38 (ap 20 h) Demandez Sony Vds aussi Modem 33600 bd

Vds DD 80 Mo 2-5 = 500 F moniteur 1083S 500 F carte GVP 4 Mo + 68882 33 Mhz 500 F carte GVP combo 320 300 F Tél. 04 67 77 17 51

Boite scanner pro A4 4800 Opia 16.7 Mcotor 32 bits livre aspro a " disk Espon 5000 et Rellsys 2400 Il faut Kit "fast scsi II. V. 3 000 F. Tél. : 01 39 74 20 29.

DD-Seagate 100 Mo = 400 F. Moniteur 1083 = 400 F Barrette 4 Mo = 100 F - carte 68030 + 8 Mo Ram = 600 F - Epson Lq100 = 500 F Tél 05 53 04 59 91

Vds moniteurs Amiga 1084S 500 F/1083S 500 F/1084 450 F Le tout en T8E Tél 03 86 80 90 87.

Vds A1200, A500 1M, le ct ext., HD 120 M, souris, manettes, sampler MK II, nbr disks : utils, jx, dém , boitiers à très bas prix 01 48 22 65 09

Vds A1200/030628 8Mo - DD2160 - D7 - 1.76 - CD X4 - Tower Ateo + nbre cds - systeme Mac et c Tél : 02 41 32 23 30

Vds G Lock Gvp (incrustateur Genlock) + N° 1 Titleur neuf 3 400 F vendu 04 91 43 32 97 Claude

Vds barrette 8 Mo PC neuve pour 2 parités 230 f (achetée 350 f) ou échange contre barrette Amiga 8 Mo Tél 03 28 62 52 56

A1200 + écran + DD210 Mo + Lect. Ext. + Interf. Techno sound II + Nbx jeux + utils + 3 Joys + 1 Dedoubl. Joy. + Nbses revues : 3 000 F. 03 21 73 02 12.

Vds A3640 040 + MMU + FP 30 Mhz + ventilo 1 000 F + écran multi-synchro 14" PAL + SVGA : 1 200 F Les 2 2 000 F Tél : 04 78 44 01 94 (apr. 19h)

Vds P166 multimédia CD Rom 8 X Ram 32Mo reprise possible A1200 faire offre au 02 47 53 72 42. Demander Gérard.

A1200 6 Mo + DD interne 100 Mo + carte 68030 à 28 Mhz + 300 disks (utils + jeux) 2 000 F Emmanuel 01 30 51 22 96

Vds carte Magnum 1240/40 MHz 1 500 F + tout type de soft / hard pr A1200. N'hésitez pas, appelez moi au 01 41 20 09 34

Vds Amiga 1200, Overdrive CD 2 X, HD, Blizzard 1230 IV, écran + nombreux jeux (trapped 2 CD) 2 800 F, le tout Tél. : 04 50 56 62 49

Amiga 1240T, carte 68040 A40Mhz, + 10 Mo, CD 4 X DD 1 Go, ecran, enceinte, sauvegarde Nbx CD, disk tout 6 000 F Tél : 02 51 72 08 69 Eric

Vds Linux Kheops 97 noyau 2 0 97 avec archives sunsite (2 CD), doc En français 100 F Franco. Vincent 05 58 07 61 51

Vends Cpu Intel P100 + carte Grph Diamond Stealth Atari + imprim. Citizen 120 DM contact Nicolas 01 43 08 10 64.

Amiga 500 Ext. 1 Mo + Alim. + souris + joystick+ manuel français + jeux - Bon état 700 F à débattre Tél. : 01 47 52 15 26

Vds matériel neuf bas prix (Ram, HD, CD et autres.) + interface Amiga pour clavier - PC : 200 F Fred au 01 69 06 22 46 après 18 h 00 .

CD-Rom Goldstar X8 350 F jeux FS6 Rally power F1 150 F Chacun ou le tout 650 F. Tél . 05 46 67 19 56 ap 20 H 00

Vds A1200 Tower + écran 1083S + 68030 à 50 Mhz + 4 Mo Fast + CD X 4 + HD 420 Mo 3 000 F (port compris) Tél. . 05 65 49 46 36 David

Amiga CD 32 + 1 manette + 7 jeux + 2 CD Démo Gloom, Microcosm, Shadow fighters, Roadkill... le tout 700 F tél. 03 23 97 81 02

Vds Amiga 500/600/1200/2000/4000 = 250/300/600/1000/2000f Moniteurs mono : 250 , 1083/84s 500 = 600f, Imprimante 1500c = 300f, carte Zeus 68040 = 2000f, Tandem Ide = 200f, Boitiers 1200T 4000T = 500/800f, DDMtec A500 = 300f, SD1200 = 300f, DD4, 3Go SCSI 2AV = 4000f, lecteur Jaz SCSI Ext.= 2000f, CD Plexton X 8 = 500f, Pioneer Dru 12 X = 700f + Frais de port. Tél : 03 82 33 56 59 Etienne

ACHATS

Cherche DD SCSI 100 à 200 Mo Tél . 05 61 19 57 72 H8 Christian

Achète carte accélératrice + Ram pour A4000 (bas prix) Tél. : 03 81 37 14 07 Laurent

Ach. Jeux A1200 : Foundation, Worms dir cut. Thomas David, 3 rue Danton, 62800 Lievin.

Cherche jx Amiga : Amberstar, Ambermoon , demander Lionel au 02 37 66 30 07

Ach Aminet 1 à 8 A0 à 12 14 CD Amiga Format 1.2.4 à 8 Faire offre : Massot Michel Tél. : 04 79 72 43 63 le soir à 20 H 30

Achete carte accélératrice + Ram et CD Rom X 2 ou 4 Cherche contact 1200 Tél. : 05 61 84 58 70

Achete pour A2000 carte contrôleur Ide pour connecter lect CD-Rom Atapi et disk dur Tél 04 79 62 40 81

Achète digitilisateur audio pour logiciel Amiphone V192 prix raisonnable Richard 03 28 68 12 08 après 18 h 00

CONTACTS

Vds divers CD Amiga et Playstation, cherche contact sur PC. Tél . 06 80 52 02 56 M Mourey

Cherche soluce complète Indy et l'Atlantide : merci écrire M Roussel, 144 rue du Roitelet Tourcoing 5920 Nord

Cherche contacts A1200 envoyer listes pour échanges réponse assurées Lechat C 92 A des Decatisseurs 76320 Caudebec.

Cherche contact sur A1200 sympa Possede CD 8 X, HD 270 Mo, 68030 à 8 Mo et 50 Mhz. Ecrier à Frindel Yannick, 9 rue de Bergheim 67100 Strasbourg

1200 Update CH. Contacts tous Amigas + CD Rom. Nombreuses possibilités Bernard Tél : 03 23 98 43 21

Cherche contacts sur Amiga 500 réponse assurée envoyer liste à Sébastien Vilain la Forêt, 27130 Les Barils.

Pour passer une petite annonce - Dream n°47

Tarif des PA

	Abonné Dream	Non abonné Dream
Insertion magazine Dream	0F	20F
Option couplée magazine PC Team	(+15F)	(+15F)
Option en gras	(+10F)	(+20F)
Total		

Envoyez votre règlement (selon les tarifs ci-dessus) par chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 16, rue de La Fontaine au Roi, 75011 Paris. La vente ou l'échange de logiciels concerne uniquement les originaux. Dream se réserve le droit de refuser toute annonce.

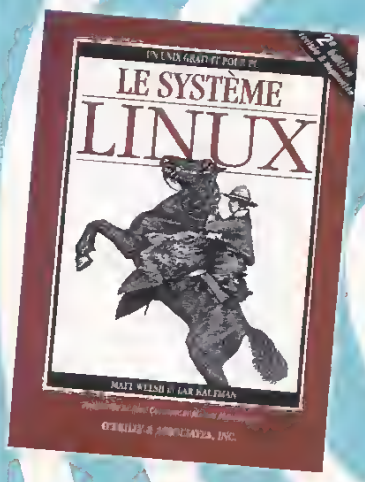
Rubriques : *❑ achats ❑ ventes ❑ contacts -* ***Système :*** *❑ Amiga ❑ Linux ❑ autre*

Abonnement

Offre spéciale Linux !

Dream, le magazine de la micro alternative.

11 numéros de Dream avec CD-Rom = 418 francs



+ Le système Linux, 2e édition, 670 pages Editions O'Reilly = 280 francs

Soit un total de ~~698 francs~~

449 francs

soit plus de 35% d'économie !

Cet ouvrage est également disponible en librairie

C O U P O N - R É P O N S E

Oui, je souhaite m'abonner à Dream pour un an.

❑ Formule 1 : abonnement d'un an à Dream avec 1 CD-Rom + Le système Linux, Editions O'Reilly & Associates. Le livre me parviendra séparément, en recommandé.

❑ Formule 2 : abonnement d'un an à Dream avec 1 CD-Rom, 319 francs.

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....

..... Code postal : ..... Ville : .....

Machine/système (facultatif) : ❑ Amiga/AmigaDos ❑ Amiga/Linux ❑ Pc/Linux ❑ Pc/Divers ❑ Be/BeOs

❑ Autre machine/autre système : .....

Ci-joint un règlement de ..... francs, par ❑ chèque bancaire, ❑ mandat postal à l'ordre de Posse Press

En cas de paiement par carte bancaire, vous pouvez aussi commander :

Par téléphone : 01 53 36 84 10 du lundi au vendredi de 9h30 à 18h00

Par fax : 01 43 55 66 68, 7 jours sur 7, 24 heures sur 24

❑ carte bancaire : n° CB ____ ____ ____ ____ expire le ____

Offre à renvoyer à Posse Press/abonnement Dream, 16, rue de la Fontaine au Roi, 75011 Paris.

Date et signature obligatoires

DREAM

Tarif pour la France metropolitaine uniquement. DOM/TOM et etranger, ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement. Offre valable jusqu'au 10 janvier 1998 (cachet de la poste faisant foi)

Informatiques et libertes : en application de l'article L27 de la loi du 6 janvier 1978, relative a l'informatique et aux libertes, vous disposez d'un droit d'acces et de rectification pour toute information vous concernant en vous adressant a notre siege social. Les informations requises sont necessaires a l'etablissement de votre commande. Elles pourront egalement etre cédées a des organismes extérieurs, sauf indication contraire de votre part.

Le Pc sans se planter
Tout pour comprendre et acheter un ordinateur multimédia : Partez centrale, le stockage magnétique, l'affichage, le multimédia, les communications, les imprimantes, les jeux, les joysticks... Avec CD-Rom
35F + port

Le Pc sans fausses notes
Tout sur la Musique assistée par ordinateur : le Midi, le hardware, le software, Internet, pédagogie, pratique... Avec un CD comprenant 34 démos commerciales, 50 Midi de démos, 13 trackers, 7 fichiers Wav.
35F + port

Le Pc dans la poche
Tous les ordinateurs de poche : Psion series 3 et 5, Palm, Brit, Hpc, Ti92, Newton, Windows CE, Mac Eos 95, logiciels de connexion pour Amiga, Atari, Linux, etc.
35F + port

La Bible du jeu Amiga
La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32 : plus de 1 111 meilleurs jeux, 101 trucs et astuces et un méga-poster sur les jeux de l'OCS inconnu jamais vu.
20F + port

Le CD PC Team (n°10 à 24)
Retrouvez sur chacun de ces CD-Rom un mega-test Amiga, plus un TOP 10 jeux, utilitaires, astuces, fichiers amiga, soft...
15F + port

LES ANCIENS NUMÉROS AVEC DISQUETTE AMIGA

20F + PORT

- **Dream n°1**
Dossier : la CD-32
Reportage : l'ECTS de Londres
Disquette : DSS 1, version complète
- **Dream n°2**
Dossier : les jeux de Noël
Reportage : comparatif numériseurs
Disquette : Amos Turbo
- **Dream n°3**
Dossier : les imprimantes
Reportage : le Supergames Show
Disquette : Cinemorph, version complète
- **Dream n°4**
Dossier : les virus
Reportage : le Winter CES de Las Vegas
Disquette : Quickwrite, version complète
- **Dream n°5**
Dossier : sex'n'Amiga
Labo : Blitz basic 2, Mediapoint...
Disquette : Skidmarks démo
- **Dream n°6**
Dossier : le salon Imagina 94
Labo : ADPro 2.5, Quarterback...
Disquette : Personal paint 4, version complète
- **Dream n°7**
Dossier : le piratage
Labo : Scenery animator, Vidi 24, le PAR...
Disquette : Canon studio, version complète
- **Dream n°8**
Dossier : les simulateurs
Labo : Overdrive CD, Caligari, Directory opus...
Disquette : Personal font maker, version light
- **Dream n°9**
Dossier : l'Amiga en vacances
Labo : Imagine 3.0, Emplant
Disquette : Abank
- **Dream n°10**
Dossier : les mangas et l'Amiga
Labo : carte M-Tec, Can do...
Disquette : une sélection de DP
- **Dream n°11**
Dossier : l'avenir de l'Amiga
Labo : Lightwave, Dice, Videostage...
Disquette : Painter 3D, version complète
- **Dream n°12**
Dossier : la création d'un jeu
Labo : DSS 3.0, DirWork, Brilliance 2...
Disquette : Desktop magic
- **Dream n°13**
Dossier : l'Amiga à la télé
Labo : PageStream, Panorama
Disquette : Virus checker 6.41
- **Dream n°14**
Dossier : l'Amiga et les graphismes
Reportage : Le World of Amiga
Disquette : Real time sound processor II lite
- **Dream n°15**
Dossier : le rachat de l'Amiga
Labo : Photogenics...
Disquette : Skidmarks II, la démo
- **Dream n°16**
Dossier : les clones Amiga arrivent
Reportage : l'Amiga s'impose à Imagina
Disquette : Photogenics, la démo
- **Dream n°17**
Dossier : la Doom-mania arrive sur Amiga
Labo : GoldEd 2.1.1, Easy calc, Studio professional 2...
Disquette : DSS 3, version complète
- **Dream n°18**
Dossier : l'ECTS de Londres
Labo : DPaint V, Scala MM400, Sherlock, Diavolo, Power CD...
Disquette : Brutal, la démo
- **Dream n°19**
Dossier : les dessous du rachat par Escom
Reportage : l'Amiga à L'E3 de Los Angeles
Disquette : OctaMed pro 5.04, version complète
- **Dream n°20**
Dossier : l'Amiga et Internet
Labo : Photogenics 1.2, Kit tower 1200, Digita organiser...
Disquette : Obsession flipper, la démo
- **Dream n°21**
Dossier : transformez votre Amiga en Pc, Mac...
Labo : OctaMed 6, AsimCDFS, Fax on ...
Disquette : Flight of the amazon queen, la démo
- **Dream n°22**
Dossier : l'avenir ludique de l'Amiga
Labo : CD Write, lecteur Zip...
Disquette : Vroom multiplayer, version complète
- **Dream n°23**
Dossier : optimisez votre Workbench !
Reportage : l'Amiga aux commandes du virtuel
Disquette : Coala, la démo
- **Dream n°24**
Dossier : choisir un lecteur CD-Rom pour Amiga
Labo : Devpac 3.S, carte Piccolo, Action Replay 1200...
Disquette : Boston bomb club, version complète
- **Dream n°25**
Dossier : l'Amiga expo fait un carton
Labo : Directory opus 5.0
Disquette : Virus checker 8.03
- **Dream n°26**
Dossier : les ordinateurs exotiques
Labo : ImagineVision, Blitz basic 2.1, Arts et frontières...
Disquette : Zeewolf 2, la démo
- **Dream n°27**
Dossier : le guide du programmeur
Labo : la carte 6B060 Blizzard 1260T
Disquette : Gloom deluxe, la démo
- **Dream n°28**
Dossier : les extension du Pc au service de l'Amiga
Labo : Tower TBD, SX32, TurboCalc 3.5, @-Net...
Disquette : TurboPrint professional 4.1, version light
- **Dream n°29**
Dossier : Viscorp rachète l'Amiga
Labo : DeltaTower, DiskSalv 4...
Disquette : MandelTour AGA, version complète
- **Dream n°30**
Dossier : toutes les clés pour éviter la galère
Labo : Wordworth 5, World Atlas, encyclopédie Adfi...
Disquette : Blitzbank 2.1
- **Dream n°31**
Dossier : le quizz de l'été
Labo : Image FX 2.a, Artpad 2, Vid 24, Kit internet...
Disquette : une sélection de DP
- **Dream n°32**
Dossier : quel fournisseur Internet choisir ?
Labo : Turbo print v 4.1...
Disquette : Poweroids
- **Dream n°33**
Dossier : le multimédia et l'Amiga
Labo : la carte Cyberstorm 060
Disquette : une sélection de DP
- **Dream n°34**
Dossier : la communauté Amiga à la rescousse
Labo : OctaMED, Soundstudio, Imagine 5.0...
Disquette : Alien breed 3D 2, la démo
- **Dream n°35**
Jeu : Capital punishment
Labo : iBrowse, InterOffice, MaxDOS
- **Dream n°36**
Dossier : pourquoi investir sur Amiga

bootik

Labo : 2 modems 33600bps, X-DVE, SMD-100...
Disquette : une sélection de DP

• **Dream n°37**
Dossier : gagnez de l'argent avec votre Amiga
Reportage : l'histoire de l'informatique à Londres
Disquette : Magic menu 2.15

• **Dream n°38**
Amigazone : Typesmith, Wordworth
Linuxzone : Lincity, Xquad, Lyx
Disquette Amiga : Doopsi, Monopoly ..

• **Dream n°39**
Amigazone : les browsers Web, Shapeshifter...
Linuxzone : Xwindow, The gimp, Mesa OpenGL, Xclamation...
Disquette Amiga : Gestion 2000 (démo) et FirePower

• **Dream n°40**
Amigazone : Blobz, Cybervision 64 3D, Airmail
Linux : les distributions, Maelstrom, DDD, CDE...
Disquette Amiga : Amigameboy, WebDesign, VirusZ-II. .

LES JEUX AMIGA

39F + PORT

Tous les classiques du jeu sont encore disponibles sur Amiga : Pool II, Battle isle Italia, Celtic legends, Cisco heat, Fous du volant, Géants du sport, Hornet assault, Humans, Indy 4, It came from the desert, Kick off, Lost ninja 3, Lemm, Pack tortues ninja, Trivial pursuit... N'hésitez pas à appeler au 01 53 36 84 10 pour connaître les disponibilités et les nouveaux arrivages. Merci d'indiquer, dans la mesure du possible, un jeu de remplacement en cas de rupture de stock sur votre premier choix.

LES ANCIENS NUMÉROS AVEC CD AMIGA, ATARI, BE, LINUX, RISC PC...

25F + PORT

• **Dream 41**
Dossier : tous les formats non compatibles Pc
Tests Amiga : Burnit, GoldEd...
Manuel d'installation Linux sur Pc, Amiga et Atari
CD : la distribution Redhat 4.1 et Watchtower

• **Dream n°42**
Dossier : tout sur Java
Amiga : PcTask vs Pcx, Organiser 2...
Linux : HotJava, Xanim
En pratique : le RiscOs, la connectique Amiga
Sur le CD : Atari, amiga, BeOs, Linux, RiscPc, spécial démos de groupes

• **Dream n°43**
Dossier : les clones Amiga
Linux expliqué aux débutants
Amiga : Quake et Duke existent
Atari : comment installer Linux et X Window
Risc Pc : meilleur kit Internet ?
CD : 140 émulateurs !

• **Dream n°44**
Dossier : Persistence of Vision
Tests : StarOffice 3.1 pour Linux, système pOS, Psion séries 5
Découverte : Warp 4.0, le processeur Power
Sur le CD : Pov pour Amiga, Atari, Linux, Risc Pc...

• **Dream n°45**
Dossier : Latex pour tous les systèmes
Labo : Art effect 2, Applixware 4.3...
Plein feu : les processeurs Alpha
Sur le CD : 50 Mo de bureautique OS/2, 25 Mo d'utilitaires graphiques pour RiscOs, 50 Mo de jeux pour Falcon, 60 Mo de démos pour Amiga

B O N D E C O M M A N D E

Coupon à renvoyer à Posse Press Dream's bootik - 16, rue de la Fontaine au Roi, 75011 Paris.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....
Téléphone : .....
Machine/Système : .....

Articles choisis	Prix
Port A : gratuit (France, étranger et Dom Tom) **Port B : 16 francs (France), 20 francs (étranger et Dom-Tom)** **Port C : 21 francs (France), 35 francs (étranger et Dom-Tom)** *Si plusieurs produits sont commandés avec des ports différents, ne compter que le port le plus cher*	+ port
Total	

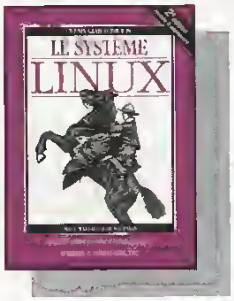
Je règle par :
❑ chèque à l'ordre de Posse Press ❑ mandat ❑ carte bancaire n° ¿¡¡¡Ÿ ¿¡¡¡Ÿ ¿¡¡¡Ÿ ¿¡¡¡Ÿ expire le ¿¡¡¡Ÿ
Date et signature obligatoires :

En cas de paiement par carte bancaire, vous pouvez aussi commander :
• Par téléphone : 01 53 36 84 10 du Lundi au Vendredi de 9h30 à 18h00
• Par fax : 01 43 55 66 68, 7 jours sur 7, 24 heures sur 24

Informatiques et libertés : en application de la loi n° 78 du 6 janvier 1978, relative à l'informatique et aux libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant en vous adressant à notre organisme. Les informations requises sont nécessaires à l'enregistrement de votre commande. Elles pourront également être cédées à des organismes extérieurs, sauf indication contraire de votre part.

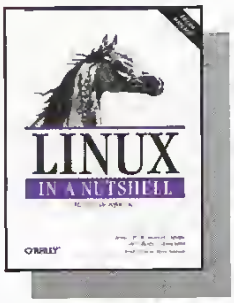
Solutions pour les utilisateurs de Linux ...

La série de livres LINUX des ÉDITIONS O'REILLY

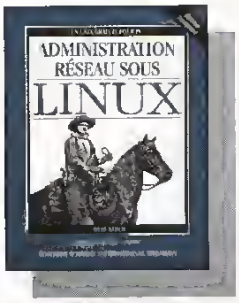


Deuxième édition
Le système Linux
Matt Welsh
Lar Kaufman
Le livre "de référence" pour lesutilisateurs de Linux. Cette deuxième édition, révisée et augmentée, contient aussi la description de nouveaux outils fondamentaux apparus depuis la version 1.2 de Linux. Les lecteurs francophones y trouveront également de nombreux renseignements spécifiques, absents de la version américaine.
Septembre 1997/680 pages/2-84177-033-8/280 F

Son et images sous Linux
Jeff Tranter
Cet ouvrage s'adresse aux fans de multimédia, utilisateurs de Linux, programmeurs débutants ou confirmés. En plus d'un catalogue très complet des applications multimédia disponibles sous Linux, on y trouve des explications sur l'installation d'une carte son ou d'un lecteur de CD-ROM, ainsi que tous les renseignements et exemples de codes nécessaires au programmeur pour exploiter le pilote de carte son du noyau.
Juin 1997/450 pages/2-84177-014-1/220 F



Linux in a Nutshell
Jessica Perry Hekman
Dans la lignée de la collection *"In a Nutshell"*, ce livre constitue un manuel de référence complet des commandes fondamentales (ainsi que leurs équivalents GNU) proposées par les distributions Linux majeures. Vous pourrez ainsi retrouver en un clin d'œil les commandes d'administration, les options des compilateurs et interpréteurs principaux, les combinaisons de touches Emacs ou vi, etc.
Février 1998/450 pages/2-84177-031-1/220 F



Administration réseau sous Linux
Olaf Kirch
Ce livre, traduit d'un document original distribué en ligne sur l'internet, est l'un des documents phares du Linux Documentation Project. L'ouvrage traite de tous les types de logiciels de réseaux accompagnant Linux. Il traite aussi du matériel et décrit, à la fois, les bases du travail en réseau et les aspects techniques de sa mise en œuvre. Outre la configuration de la carte Ethernet, l'installation d'un DNS ou l'utilisation d'UUCP, les administrateurs chevronnés y trouveront répertoriées toutes les différences entre Linux et les unix commerciaux. Le livre traite aussi d'Usenet, SLIP, PPP, NFS et NIS.
Mai 1995/368 pages/2-84177-007-9/230 F

Tous ces livres et bien d'autres sont en vente chez votre libraire habituel

O'REILLY ™

Web : http://www.oreilly.com/international/france